KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XI
NUMERO 117 - MARZO 2002
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Andrea Accardi, Monica Carpino, Sara Colaone, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Andrea Renzoni, Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, il Kappa
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

FUGURUMA MEMORIES - E' il 1915, e lo **Studio Fuguruma** di **Yoo**, specializzato in ritratti fotografici 'della memoria', si colloca a metà strada tra il mondo degli esseri umani e la città dei *mononoke*, gli spiriti degli oggetti dimenticati. **Ian**, una bambola Ichimatsu costruita nel periodo Meiji, lo aiuta nella conduzione dell'attività. Un giorno si presenta allo studio una bambola bionda che la porta con sé da quello che definisce il loro creatore, e i ricordi iniziano a riaffiorare...

CHOBITS - **Hideki Motosuwa** trova un PC antropomorfo abbandonato in un vicolo. Lo tiene con sé e lo chiama **Chii**, ma scopre che sa solo muoversi e ripetere il suo nome. L'amico **Shinbo** gli consiglia di consultare il giovane genio **Minoru Kokubunji**, che dopo aver fatto esaminare Chii dalla sua PC **Yuzuki**, ipotizza che possa trattarsi del super-computer **Chobits**, una leggenda metropolitana che circola Internet. In effetti la memoria di Chii è sconfinata, ma bloccata da qualche tipo di protezione: lo studente deve diventare il suo pigmalione insegnarle *tutto*... compreso parlare e vestirsi! E intanto Chii impara nuove parole...

OH, MIA DEA! - **Keiichi Morisato** telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola indissolubilmente alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e da decine di creature di ogni genere e razza! La timida **Hasegawa** non vuole accettare l'incarico di nuovo Presidente del Circolo dell'Automobile, ma per ottenere tale diritto deve vincere una sfida contro chi l'ha preceduta, ovvero contro Keiichi: il 'campione' della ragazza sarà nientemeno che... Belldandy!

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il professor **Hosuke Kano** sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il ministro fardiano **Sheska** organizza un golpe, si autonomina generale e dichiara la Terra colonia di Riofard: Hosuke mette il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** alla guida del robot **Exaxxion**, una potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, insieme alla metamorfica androide **Isaka Minagata**. Nel duro scontro con il robot Dagnof 1 Hoichi uccide Sheska, e subito i soci del generale cercano di coprirsi le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia. Nel frattempo, **Akane Hino** e genitori vengono trasportati in salvo da Isaka alla base...

KAMIKAZE - Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua governavano il mondo, ma 5000 anni fa l'evoluzione diede origine a cinque **tribù kegainotami**, ognuna dotata di una capacità elementale. L'evoluzione inibì tali poteri, e nacquero gli **akahani**, gli esseri umani. Nell'anno Mille apparvero le **Ottantotto Belve**, demoni del caos, ma cinque **matsurowanu kegainotami** della stirpe originale le imprigionarono in un'altra dimensione. Prima di ciò, i demoni imposero ai discendenti di Cielo, Fuoco e Vento di spezzare per loro i sigilli, e di opporsi Terra e Acqua, rimaste libere dal controllo. Le prime Belve risorgono e attaccano anche i loro presunti alleati, iniziando a generare in alcuni di essi forti dubbi sulle profezie seguite fin dall'antichità, che **Higa**, il Signore del Fuoco, riesce a dissipare a fatica. **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra che ha il compito di proteggere la Dama dell'Acqua, ritempra la spada **Kamikaze** in grado di affrontare le Belve, ma sparisce nel nulla. Per sostituirlo appare un 'impuro' mezzosangue che si scontra con **Kaenguma**, ma ha la peggio. **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua, viene rapita da **Kaede** con l'aiuto di **Aiguma**, e portata dalla vecchia **Sae**, colei che la precedette, oltre che sua nonna...

NARUTARU - **Shiina Tamai** trova uno un 'cucciolo di drago', che tiene con sé e chiama **Hoshimaru**. Poi fa amicizia con **Akira Sakura** e con il suo **En Soph**. Le due si scontrano con **Tomonori Komori**, dotato di un terzo essere come i loro, convinto di poter plasmare il mondo, che Hoshimaru elimina. I compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a cercarlo, mentre le autorità istituiscono un comitato per indagare sugli avvistamenti nei cieli internazionali: il dispotico **Tatsumi Miyako** ne ha il comando, la dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina, conduce le ricerche. Quando Miyako permette ai media di diffondere immagini degli UFO, **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, entra in azione: il cucciolo di Satomi, **Amapola**, e quello di Bungo, **Hainuwele** annichiliscono l'esercito giapponese. **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina, e quest'ultima chiede ai due di insegnarle a collegarsi telepaticamente a Hoshimaru, poiché è l'unica al mondo a non riuscirci. Miyako indaga insieme con **Aki Sato** sulla recente battaglia e individua Shiina, mentre Sudo chiede ad Akira di unirsi a lui. Intanto Shiina conosce **Jun Ezumi**, che le mostra un 'drago' nella baia di Tokyo, e viene raggiunta dall'entità chiamata **Otohime**, dimostrando ancora una volta che la ragazzina ha qualcosa di speciale. Ma Jun sembra coinvolta in qualche modo nella morte di **Kyoji Fukuyama**, a cui la solitaria **Shoko** è legata quasi morbosamente...

OFFICE REI - **Yuta** rimane orfano, e tre ragazze entrano nella sua vita: **Mirei Ko**, sorella acquisita, **Emiru**, ESPer, e **Rika**, esorcista. Le tre dirigono un'agenzia investigativa paranormale, **Office Rei**, alla quale il giovane inizia a collaborare. Mentre il legame fra Yuta ed Emiru si rafforza, l'**Istituto Fan**, che usa gli ESPer come cavie per la ricerca sui poteri paranormali, incarica **Alice Lindsay** di recuperare il **Child**: il più potente psicocineta del mondo sarà utile ad attuare il Progetto D per la realizzazione di un'Utopia politica, e si tratta proprio di Yuta. Per permettergli di usare i propri poteri, Mirei scioglie Yuta dal sigillo che la madre gli impose all'età di sei anni per impedirgli di ricordare le atrocità subite all'Istituto Fan, ma così facendo libera anche la sua violenta personalità originale. Mentre **Hiryu Ko**, cugino di Mirei, cerca di riunire le due personalità di Yuta, Emiru usa indaga nel passato di Yuta, scoprendo che anche Mirei è un prodotto degli esperimenti del Fan, e che proprio lei aiutò Yuta e sua madre a fuggire dal folle professor **Ko**. Yuta è ora deciso a distruggere il Fan, e mentre **Nadeshiko Uragasumi** – ex-assistente di Alice – inizia a corteggiare il giovane, l'esper quarantenne dall'aspetto di bambino **Masaki Ohiko** viene sguinzagliato sulle tracce del Child...

MNEMON 'K' - Spesso ci si chiede se qualcuno legga i riassunti delle riviste a fumetti. La cosa incuriosisce talmente un gruppo di redattori che un giorno decidono di verificarlo attraverso un trafiletto pubblicato proprio fra i riassunti ufficiali, e restare a vedere cosa succede. In un primo momento pare non accadere nulla, ma poi, all'improvviso, qualcuno le legge quasi senza rendersene conto, e decide di scrivere alla redazione per confermare. Le lettere e i messaggi iniziano a fioccare numerosi, rendendo felici i poveri redattori che ogni mese si scervellano per far stare in uno spazio così ristretto i riassunti di una decina di serie. Ma proprio in quell'istante, alle spalle dei lettori che hanno spedito la lettera di conferma, un secco rumore metallico spezza il silenzio imperante...

NOMINOO - E' l'inizio del IV secolo in Yamato, sotto il regime dell'11° imperatore **Suinin**, che costringe il giovane **Sukune** di Nomi a battersi per lui contro **Kehaya** e conquistare di diritto il ricco territorio di Tagima. L'incontro è truccato all'insaputa di Sukune, e questi vince uccidendo l'avversario. Le truppe dell'imperatore entrano a Tagima e ne cacciano via gli abitanti, ma **Isachi**, figlio del defunto Kehaya, è deciso a vendicare il padre e uccidere Sukune, che però è troppo abile per lui. Il ragazzo si unisce così al selvaggio popolo di Tsuchigumo per impararne le tecniche e diventare un uomo forte. Durante una missione, Sukune si trova in difficoltà nei boschi, ma raggiunge la casa di **Shidori**, sorella di Isachi, che lo soccorre, invitandolo però ad andarsene: il fratello è infatti sul piede di guerra e assetato di vendetta...

Kazuhiko Tsuzuki
ANGEL DOLL
Capitolo secondo

Sembrava che l'angelo da me trovato nella caverna non sapesse nulla del mondo e di come si fosse profondamente trasformato.
Non immaginava quanto fossero diventati crudeli gli esseri umani, e nemmeno che quelli della sua razza erano divenuti semplici prede da cacciare e sfruttare.
Decisi così di lasciar vivere quest'angelo, almeno per il momento. Gli diedi anche un nome, Ia.

Dimmi, ti prego...
Raccontami com'è
questo mondo!
Voglio sapere tutto...
Come considerano il mondo,
gli esseri umani?

Lo trovano
magnifico?

Il mondo ti
mette paura?

Lo trovi
incomprensibile?

Tu detesti
il mondo?

Lo trovi... noioso...?

Gli esseri umani percepiscono il mondo in tanti modi, e tutti così diversi fra loro...
E' per questo che più di ogni altra cosa desidero conoscerli...

E tu, Ia? Quali sono
i tuoi sentimenti nei confronti
degli esseri umani che tanto
desideri conoscere?
Oh, è semplice...

Io **amo** gli
esseri umani!
Angel Doll - Fine (2 di 3)

FUGURUMA MEMORIES - FINE

HO PRESO UNA PICCOLA CAMERA IN AFFITTO NEL QUARTIERE POPOLARE, E MI STO DANDO DA FARE PER TIRARE AVANTI.

E COSÌ TRASCORSE UN ANNO.

ARRIVE-
DERCI.

SONO CERTA
CHE UN GIORNO
CI RIVEDREMO,
DA QUALCHE
ALTRA PARTE.

YOO...
NEANCHE TU DEVI RIMANE-RE QUI.
NOI TI ASPETTE-REMO FINO AD ALLORA.
PROPRIO COSÌ, YOO... PER TE NON E' ANCORA FINITA.
CIO' CHE TU VUOI VERA-MENTE...
...NON E' MAN-DARE AVANTI LO STUDIO FOTO-GRAFICO QUI.
COME?

IAN... MA SUL SERIO TE NE ANDRAI?
CI MANCHERAI...

PUOI ANCHE DIMENTICARCI, SE E' INEVITABILE...
L'IMPORTANTE E' CHE TU TI RICORDI DI NOI...
...QUANDO TORNERAI DI NUOVO QUI.

NON VORREI DIMENTICARE NESSUNO DI VOI...
MA, PURTROPPO, QUANDO TROVERO' UN NUOVO PROPRIETARIO, SICURAMENTE ACCADRA'...

A DIRE LA VERITÀ... ANCH'IO VORREI CONTINUARE A STARE PER SEMPRE INSIEME A TE...
PERÒ IO SONO SOLO UNA BAMBOLA...
NON POTRÒ MAI DIVENTARE UMANA.
SARÒ SEMPRE E SOLO UNA BAMBOLA, PASSASSE TUTTA L'ETERNITÀ...

AVEVO DIMENTICATO TUO NONNO, YOU...
GIÀ... LE BAMBOLE DIMENTICANO SEMPRE IL PRECEDENTE PROPRIETARIO...

N-NON È POSSIBILE...
FINO A OGGI NON ME NE HAI MAI PARLATO! PERCHÈ COSÌ ALL'IMPROVVISO?

DAL BURATTINAIO CHE MI COSTRUÌ.
COSÌ NASCERÒ DI NUOVO... DIVENTERÒ UN'ALTRA BAMBOLA...

MA DI QUALE COMPITO PARLI?
ORA TU SEI LA MIA BAMBOLA...

IL MIO COMPITO È QUELLO DI CONSOLARE L'ANIMO DI UN ESSERE UMANO...
YOO...
CIÒ DI CUI TU HAI VERAMENTE BISOGNO ORA, NON SONO IO...

IL MIO COMPITO SI E` CONCLUSO CON LA MORTE DI YOU.

ADESSO E` GIUNTO IL MOMENTO DI TORNARE.

YOO...
...ORA RICORDO TUTTO...
NON POSSO PIU' RIMANERE QUI.

LEI... IO...

...MORII NEL SILENZIO DI QUEL MAGAZZINO...

AVEVO APPENA COMPIUTO QUINDICI ANNI...

SETTE ANNI DOPO, YOU FECE COSTRUIRE UNA BAMBOLA CON QUELLE SEMBIANZE DALLE MANI DI UN ABILE BURATTINAIO...

LA MANO TIEPIDA DI YOU...

DOPO QUELLA VOLTA, NON EBBI PIU` L'OCCASIONE DI TOCCARE LA SUA MANO...

YOU...
ORA MI E` TORNATO IN MENTE!

LEI RAPPRESENTA...
...IL MIO RICORDO PIU` TRISTE E INDIMENTICABILE.

IO...
...CREDO CHE NON CI SIA BISOGNO CHE ANCHE TU TI LASCI LEGARE DALLA TUA FAMIGLIA...

DOVREBBERO ESSERCI ALCUNE COSE CHE POTREBBERO AIUTARTI A GUADAGNARE UN PO' DI SOLDI...
SE VUOI LASCIARE LA CASA, FALLO UTILIZZANDO QUELLO CHE TROVERAI.

TIENI. QUESTA E' LA CHIAVE DEL MAGAZZINO.
APRILO, PRIMA CHE I TUOI SISTEMINO TUTTO...

NEL MAGAZZINO C'E' UNA COSA IN PARTICOLARE...
...CHE ASPETTA IL SUO NUOVO PROPRIETARIO.

Kei Tome
FUGURUMA MEMORIES
L'ULTIMO RICORDO

Fuyumi Soryo

Cuore ribelle

Intervista a cura di
Keiko Ichiguchi

E' il 10 gennaio 2002 e mi trovo in un grattacielo davanti alla stazione di Kunitachi di Tokyo, dove abita la grande Fuyumi Soryo, le cui serie a fumetti hanno ottenuto successi clamorosi e che ha vinto il premio di Shogakukan come Miglior Autrice Professionale nel Settore Shojo Manga con **Boy Friend**. Nonostante tutto questo, è una persona molto simpatica e alla mano, che ha risposto con voce allegra al citofono ed è apparsa sull'uscio di casa assieme a tre enormi gatti grigi. Due assistenti erano impegnati nello studio, per cui l'intervista è stata realizzata nella sala. Sono contenta di averla finalmente incontrata: era nella giuria del concorso che mi lanciò come autrice e per un po' abbiamo anche pubblicato manga sulla stessa rivista (lavorando con gli stessi redattori), ma soprattutto il suo modo di lavorare mi è sempre piaciuto. Dopo un po' di chiacchiere relative alle esperienze comuni in Shogakukan, l'intervista vera e propria ha avuto inizio.

KM – Allora, iniziamo l'intervista 'seria'.

FS – Ah ah! Sì, prego!

KM – Lei è nata nella famiglia Kanze, caposcuola del teatro No. Che influenze ha avuto da questo?

FS – A dire la verità, quasi nessuna. Anzi, mi è sempre sembrato strano che mio padre indossasse sempre il kimono, e di conseguenza lo faceva anche mia madre. Infatti l'idea di 'mamma', per me, è associata al kimono. Forse è per questo che ne disegno sempre tanti. La madre di Takato, il protagonista di **Boy Friend**, ne è un esempio.

KM – Ma le piaceva il teatro No?

FS – Non molto. I miei avevano anche cercato di farmi recitare sul palcoscenico all'età di quattro o cinque anni, ma io sono scappata via. Mia madre mi portava là per farmi vedere dove lavorava mio padre, ma io non riuscivo starmene zitta e ferma per tutto quel tempo. Allora mia mamma mi dava dei pizzicotti: durante una rappresentazione del No, il silenzio è importantissimo.

KM – Com'erano i rapporti fra lei e i suoi genitori?

FS – Non mi trattavano come una bambina. Erano molto severi. Quand'ero al liceo, ho litigato con loro perché volevo frequentare l'università a Tokyo, mentre loro ritenevano che una ragazza non dovesse allontanarsi da casa. Certo, *tutti* i genitori erano così, a quell'epoca, ma io ho insistito per andare all'Università dell'Arte a Tokyo, e loro mi comunicarono che non avrebbero pagato per questo. L'università privata è molto costosa, e visto che già mio fratello la frequentava, non volevo gravare economicamente sui miei. Ma non volevo nemmeno finire per sposarmi e fare la casalinga come avrebbero preferito loro. Quindi decisi di affrontare l'esame d'ammissione dell'Università d'Arte di Tokyo, che era statale e costava molto meno. Pensavo che in seguito avrei potuto trovare qualche lavoro come insegnante d'arte, se avessi potuto laurearmi là, ma i miei mi dissero che non sarei stata in grado di superare l'esame d'ammissione. Come avevano previsto, infatti, fui bocciata. Ah ah!

KM – Ma come? Lei è bravissima a disegnare, e la sua tecnica è molto particolare.

FS – Ah ah ah! Sì, me lo dicono tutti, ma sinceramente credo che i miei disegni potrebbero essere molto più curati. Il fatto è che sono veloce, perché la mia tecnica è simile a quella dei disegni a china cinesi, con molte linee aperte.

KM – Ha cominciato a disegnare da quando era piccola?

FS – Anche se non mi piaceva particolarmente disegnare, disegnavo *tutto*.

KM – Sembra l'episodio col disegno del cavallo nella storia intitolata **Nijiiro no Hirame** (*La Sogliola Arcobaleno*, di prossima pubblicazione su **Kappa Magazine**).

FS – Quella è una storia vera. Mi

Fuyumi Soryo
Biografia

1959 – Nasce nella città di Beppu nella prefettura di Oita, presso la famiglia di Kanze, caposcuola del teatro No.
1963 – Inizia a disegnare, soprattutto cavalli.
1965 – Inizia le scuole elementari, dove prova a disegnare in modo realistico, senza riuscirci.
1971 – Inizia la scuola media e si iscrive al club di pallacanestro, che abbandona solo dopo tre mesi. Passa quindi club dell'arte, ma non termina neanche uno dei disegni iniziati.
1974 – Entra nel liceo facente parte di un'Università d'Arte seguendo i consigli della madre.
1977 – Viene bocciata all'esame d'ammissione dell'Università d'Arte di Tokyo.
1978 – Svolge alcuni lavori per mantenersi.
1979 – Inizia a frequentare una scuola privata di moda.
1980 – Ottiene un'autorizzazione per l'insegnamento nel campo della moda. Si prepara a partecipare a un concorso di moda, ma la scarsità di finanze a disposizione glielo impedisce.
1982 – Trova per caso l'annuncio di un concorso di fumetti su una rivista abbandonata da una sua amica, e realizza il suo primo fumetto piazzandosi al decimo posto e vincendo un premio in denaro. Debutta come fumettista dopo aver conseguito il diploma della scuola di moda. In seguito alla morte del padre, decide di continuare a fare fumetti per mantenersi.
1984 – Realizza due serie contemporaneamente, una per un mensile, l'altra per un settimanale. In questo periodo abita ancora al suo paese d'origine.
1985 – Si trasferisce a Tokyo e dà il via alla serie **Boy Friend**, il primo di una lunga serie di successi riportati qui di seguito.

Fuyumi Soryo
commenta i suoi manga

Boy Friend
All'inizio i redattori mi dicevano che non avrebbe mai funzionato, e invece grazie a essa vinsi il premio della Shogakukan. Il redattore di allora commentò

divertivano le reazioni degli adulti che si sorprendevano guardandomi disegnare un cavallo partendo da un punto qualsiasi, come la coda o uno zoccolo. Per i bambini disegnavo i fiori, il sole e così via, mentre per gli adulti sceglievo i soggetti che sapevo avrebbero attratto il loro interesse. Nonostante fossi ancora all'asilo, comprendevo che quello che piace ai bambini è diverso da quello che piace agli adulti.
KM – Allora... ritiene di essere stata una bambina fredda e calcolatrice, o qualcosa del genere?
FS – Direi di sì, e credo di non essere mai cambiata. Ero una bambina difficile da trattare. Ti racconto un episodio in merito. Quand'ero piccola, mia madre mi rimproverava paragonandomi sempre a un'altra bambina, chiedendomi "Ma perché non fai come lei?!" Un giorno i genitori della bambina le regalarono una bellissima bambola nuova, così io chiesi ai miei di fare altrettanto. Mi risposero con il classico "...e se lei si butta in un pozzo, ti ci butti anche tu?", al che io ricordai loro che erano stati loro a invitarmi a comportarmi cime lei. Ovviamente ottenni una seconda lavata di capo. Ah ah ah!

KM – Sì, anche mia madre era uguale... Dunque, riguardo al suo debutto, ho sentito che ha partecipato al concorso con le tavole sbagliate e che prima di quell'occasione non aveva mai realizzato un fumetti...
FS – Già, facevo solo illustrazioni. Quand'ero al liceo, le amiche mi chiedevano di disegnare i loro ragazzi ideali: mi descrivevano aspetto, pettinatura e abiti, e io li mettevo su carta, così potevano portarseli dietro quando volevano. In classe con me c'erano anche alcune ragazze che disegnavano fumetti e partecipavano ai concorsi: allora non c'erano ancora le fanzine, perciò mi sorpresi quando vidi che alcune di loro avevano ricevuto denaro come premio. Avevo aiutato una di loro a inchiostrare le tavole: tutti noi eravamo del corso di disegno, quindi potevamo seguire le sue indicazioni con precisione.
KM – Ma allora da cosa ha preso spunto per realizzare un manga senza mai avere avuto esperienze fumettistiche?
FS – Dalla rivista "Bessatsu Shojo Comic". Una mia amica leggeva molti fumetti, e un giorno lasciò da me quella rivista solo perché l'aveva già letta e non voleva portarsela dietro di nuovo. Che coincidenza, eh? La sfogliai distrattamente, finché l'occhio mi cadde sull'annuncio di un concorso, il cui vincitore avrebbe ricevuto in premio un milione di yen. *Un milione* di yen! Prima mi chiesi se *tutti* i professionisti che lavoravano su quella rivista avessero vinto quei soldi, poi – facendo un po' la sbruffona – mi convinsi che avrei potuto realizzare storie come quelle pubblicate senza fare il minimo sforzo. AH ah ah!
KM – Allora è solo grazie a quella rivista abbandonata che ha realizzato il suo primo lavoro?
FS – Feci alcune indagini per capire com'erano gli *shojo manga*, i fumetti per ragazze per antonomasia, poi trasformai una mia esperienza personale del liceo in una breve storiella d'amore.
KM – Penso che fare indagini sia molto importante. Purtroppo io non ero capace di farlo... La mia generazione è quella che faceva fanzine,

ovvero eravamo tutti appassionati di fumetti, perciò...

FS – ...Perciò era un interesse personale che cercavi di sviluppare con grande entusiasmo, giusto?

KM – E' proprio così.

FS – Invece io leggevo i fumetti solo per studiarli. Penso che sia molto utile se si desidera fare questo mestiere. Però, a essere sinceri, non mi diverto molto facendo questo lavoro.

KM – *Davvero?!*

FS – Non sono appassionata di fumetti, li leggo praticamente solo per lavoro, e realizzo i miei cercando d'immaginare che tipo di storia potrebbe piacere al pubblico. Come dico spesso, credo che il lavoro del fumettista sia simile a quello della hostess, che studia i clienti in modo da comprendere in anticipo cosa desiderino. Per me è un lavoro, non un divertimento.

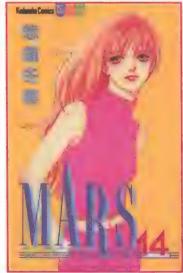
KM – La sua storia di debutto è **Hidamari no Homonsha** (*Un visitatore dove splende il sole*). Di cosa trattava la storia?

FS – Era una semplice storia d'amore. La dovetti mettere in cantiere perché avevo consegnato le precedenti tavole in un formato sbagliato, che non si poteva riprodurre sulle pagine della rivista. Inoltre, il numero delle tavole era trentasette anziché trenta come richiesto, e i balloon erano talmente piccoli che era impossibile inserirci i testi. Allora il mio primo redattore mi chiese di realizzare un'altra storia di trentadue pagine. Gli chiesi che tipo di storia volesse, e mi rispose con molta precisione "una storia allegra e con un'atmosfera da sogno, che una volta letta lasci un senso di felicità". Scrissi il soggetto di **Hidamari no Homonsha** e lui lo accettò subito. Io la trovavo una storia banale come tutte le altre, quindi mi stupii molto dell'OK del redattore. Poi realizzai altre tre storie brevi, prima che mi cambiassero il redattore.

KM – Lei ha cambiato spesso il suo stile a seconda delle storie...

FS – Oh, è solo perché all'inizio non avevo un mio stile personale!

KM – Questo è molto particolare: quando i redattori mi chiedevano di cambiare stile era molto duro per me...

FS – Ti capisco, ma nel mio caso sono stata io a chiedere ai redattori di farmi cambiare stile. Alcuni di essi hanno una tendenza piuttosto forte nel cercare di adattare ai loro gusti lo stile degli autori: a uno piacevano le storie leziose e tenere, un altro le preferiva più drammatiche. Allora gli ho chiesto cosa intendesse per 'storia drammatica' e lui mi rispose "una storia in cui la protagonista piange e soffre per ottenere l'amore di qualcuno". Lo accontentai, e lui fu molto soddisfatto, ma secondo me avevo semplicemente raccontato il solito tema in un modo più... come posso dire?... *Umido?* Ah ah ah! Con i redattori non è sempre stato rose e fiori. Ci fu un episodio, quando abitavo ancora a Kyushu e spedivo i lavori a Tokyo senza presentarmi di persona... Un giorno disegnai uno storyboard, e il redattore che avevo in quel momento decise di mettere in programma la storia senza avvertirmi. Lo scoprii solo quando l'ufficio grafico della rivista mi chiese di inviare un disegno per avvertire i lettori della prossima pubblicazione del mio lavoro. Litigammo per telefono, perché lui pretendeva che – in quanto professionista – fossi sempre a disposizione, mentre io cercavo di far valere le mie ragioni

spiegandogli che non avrei potuto realizzare quella storia perché mio padre era gravemente ammalato, ma lui non mi credette, immaginando che fosse una scusa. Così mi trovai costretta a realizzare una storia di sessanta pagine, la più lunga che avessi mai prodotto fino a quel momento, in un periodo orrendo: mia madre si era ammalata per curare mio padre, il quale morì poco dopo, seguito da mia nonna che non resse al dolore della scomparsa del figlio. Quando scoprii che la storia era stata pubblicata, ma con due errori nei punti più importanti, non riuscii a trattenermi e litigai tanto ferocemente al telefono con la redazione che ancora se lo ricordano. Avevano preteso la mia professionalità anche in un periodo di crisi, per cui io non potevo transigere sulla mancanza della loro.

KM – Come diceva, lei non è diventata fumettista perché lo desiderava. Pensa che questo fatto sia un vantaggio in occasioni simili?

FS – In effetti, non mi importava di continuare a lavorare con redattori di quel tipo. Mentre lavoravo a **Boy Friend** arrivarono a consigliarmi unicamente dicendomi di lasciar perdere tutte le parole tecniche della pallacanestro e le partite, e di impegnarmi sulla storia d'amore. Mi resi improvvisamente conto di com'è il mondo degli *shojo manga.*

3 (Three)

La seconda serie lunga a puntate. Anche questa non piaceva molto alla redazione, perché ritenevano difficile realizzare una storia legata alla musica attraverso il fumetto. Grazie al boom dei gruppi musicali amatoriali dell'epoca, invece, arrivò fino al quattordicesimo volume. Anche questa volta mi dissero di concentrarmi sull'amore senza dare tanta importanza al mondo musicale.

Mars

La prima storia a puntate pubblicata sulla rivista "Bessatsu Shojo Friend". All'inizio pensavo di terminarla in tre volumi, ma alla fine ce ne vollero quindici. Prima di mettermi al lavoro su questa storia, ne avevo in mente un'altra in cui c'entravano le capacità paranormali, ma dato che non era adatta al target della rivista, decisi di non farla. In quel periodo avevo solo un assistente. Era molto faticoso, ma ormai è uno dei ricordi più divertenti che ho.

Pink na Kimini Blue na Boku
(*Tu in rosa e io in blu*)

Pensandoci adesso, è stato piuttosto divertente realizzare questa storia. Forse perché, oltre alla regista e alla sceneggiatrice cinematografica, mi sarebbe piaciuto molto anche scrivere testi per il teatro comico. Sono un bel po' indecisa, vero? Il redattore che mi seguiva durante la realizzazione di questa storia si intendeva molto di comicità, perciò ogni volta che ci vedevamo pensavamo alle gag, alle battute, e così via. E' andata avanti per cinque anni. In questo caso ero costretta a disegnare anche lo storyboard, perché scrivere storie umoristiche è davvero difficile, e bisogna fare estrema attenzione ai tempi, alle sfumature dei dialoghi, e così via: far ridere è dieci volte più difficile che far piangere!

Tennen na Musumesan
(*Signorine naturali*)
E' composto da storie che ho sviluppato con i personaggi della storia **Kanojo ga Cafe ni Iru**. In questo periodo avevo già deciso di cambiare casa editrice, perciò ho provato a cimentarmi in tante tecniche tipiche degli *shojo manga*, incluse stelline, fiori e cose del genere...

Kanojo ga Cafe ni Iru
(*C'è lei al caffè*)
E' una storia senza tante impennate, ma mi piace molto. L'ho realizzata anche perché volevo ambientarne una a Kamakura, che è una città tipica giapponese, e benché sia meno drammatica del solito l'ho scritta pensando di sperimentare un genere leggermente diverso.

Onajikurai Ai
(*Amore dello steso peso*)
E' la mia prima storia a puntate. Siccome l'ho realizzata in contemporanea a un'altra serie mensile ho faticato molto a darmi un ordine, e in questo periodo ho smesso di fare gli *storyboard* inventando il mio metodo di lavoro personale. Quando ho terminato il primo episodio di questa storia abbiamo scoperto che mancava una pagina, così io e il redattore abbiamo litigato incolpandoci l'un l'altro. Quando si è ricordato di essere stato lui a dirmi di disegnare proprio quella quantità di pagine, sbagliando all'origine, gli ho lanciato un portacenere di alluminio in faccia: credo che sia da quel giorno che hanno cominciato a considerarmi una donna violenta...

Namae no nai Uma
(*Un cavallo senza nome*)
Ho realizzato **Namae no nai Uma** per inserirlo in un volume con altre due storie brevi, ma disegnare tutte quelle scene di gara di moto mi fece esaurire molto presto. Devo ringraziare molto gli assistenti di allora. Siccome non avevo tanto tempo, questa storia è divenuta una sorta di piccolo episodio di **Mars**.

Nemuru Lion
(*Leone addormentato*)
E' la prima storia che ho realiz-

di darmi una calmata per evitare guai, ma quando si resero conto che ero anche disposta a lasciare la casa editrice, qualcuno iniziò a tremare. Ah ah ah! Dopotutto, **Boy Friend** aveva successo, e a loro non conveniva di certo.
KM – Chi diventa autore di fumetti per passione propria, invece, non avrà mai il coraggio di protestare...
FS – Esattamente, se ne approfittano. Invece, io iniziai ad ascoltare anche le proposte di altre case editrici, e questo li sconvolse parecchio. Quando poi decisi di passare a lavorare con Kodansha e mi rimpossessai dei diritti delle mie storie, restarono veramente allibiti: era una pratica talmente insolita che burocraticamente non avevano nemmeno idea di come procedere. Nel frattempo, per poter accedere più facilmente a Kodansha, accettai di lavorare a una rivista settimanale, che ha tempi molto più stretti, in vista di passare poi a un mensile.
KM – Aveva progettato tutto quanto...?
FS – Secondo il redattore della rivista "Morning" di Kodansha, sono qualcosa di molto simile a un vero e proprio criminale. Ah ah ah!
KM – Fin dall'inizio aveva progettato di andare a lavorare per una rivista di *seinen manga*?
FS – Sì, mi interessava "Morning" nello specifico, ma mi sarebbe andata bene anche un'altra rivista di manga per un pubblico maschile non più adolescente. Gli *shojo manga* propriamente detti devono necessariamente essere basati su una storia d'amore, il che spesso è limitante. Nei *seinen manga*, invece, il protagonista può essere chiunque, e vivere qualunque tipo di storia.
KM – Eppure ha realizzato alcuni *shojo manga* particolarmente lunghi, per esempio **3**...
FS – Già, ben quattordici volumi! E il mio redattore riteneva che alla fine ne avrei realizzati almeno trenta. Temevo di restare imprigionata negli *shojo* vita natural durante...
KM – Anche **Boy Friend** è durato molto: dieci volumi!
FS – Già, anche se all'inizio era pensato per cinque. I redattori dicevano che il protagonista maschile non sarebbe mai piaciuto al pubblico femminile perché era troppo duro e spigoloso, e mi chiedevano perché non avessi creato un personaggio dolce in stile 'principe azzurro'.
KM – Io che sono una sua lettrice, sono sorpresa di come lei sia capace di dare vita a protagonisti maschili che *davvero* piacciono al pubblico femminile.
FS – Secondo me tutti i personaggi maschili degli *shojo manga* sono come animali domestici: gentili, fighi, intelligenti, per niente 'selvaggi'. O qualcosa a metà fra un servitore e un padre, se vogliamo. Possibile che tutte le ragazze siano affascinate da questo genere di uomo? Io non credo. Mi affascinano di più i tipi un po' pericolosi, e il Takato di **Boy Friend** l'ho creato in base a questo: non ancora bravo come giocatore di basket, arrogante, rozzo e con rapporti familiari difficili. Secondo i redattori non avrebbe mai funzionato.
KM – E invece il pubblico femminile è rimasto affascinato da lui. C'è un'enorme differenza fra i gusti del pubblico e quello che pensano i redattori...
FS – Eppure chi diventa autrice si ritrova in poco tempo a scrivere storie su principini azzurri e roba simile. In Giappone la maggior parte dei redattori di riviste di *shojo manga* sono uomini di mezz'età, per cui non possono

certo capire i sentimenti di una ragazza. Così ho realizzato **Boy Friend** per mettere alla prova la mia teoria, prevedendolo su una lunghezza di soli sedici episodi. E allora sono iniziate ad arrivare lettere da un pubblico appartenente a una fascia d'età piuttosto alta per la rivista, cioè quello della scuola media e del liceo, che in generale non scrive mai: in Giappone solo il pubblico delle scuole elementari invia sempre cartoline alla redazione per avere i regali e i gadget promessi sulle riviste. Abbiamo così scoperto che esisteva anche un pubblico senza voce, grazie al quale ho potuto far continuare la serie. Il numero delle lettere che mi arrivavano aumentava sempre, comprese quelle del pubblico più giovane, ma a un certo punto non sapevo più come far proseguire la storia. Un redattore mi consigliò di creare una rivale per la protagonista, così ho creato un nuovo personaggio femminile, Manami. Ma non era sufficiente, quindi ne ho creato uno anche al protagonista maschile. Secondo il redattore, questo nuovo personaggio doveva essere bello come il protagonista, ma contemporaneamente farne risaltare il fascino. Siccome Takato è un tipo duro, ho deciso di creare il suo contrario, e così è nato quel donnaiolo di Akira, ispirato a un mio omonimo compagno di liceo. Pensa che una volta, in gita scolastica, ebbe il coraggio di invitare tutte le ragazze nelle stanze dei maschi perché, tutto soddisfatto, si era premunito di "un numero sufficiente di preservativi per tutti". Quando gli chiesi se si rendesse conto di quello che stava dicendo, non si vergognò di aver fatto quella proposta, e rispose semplicemente che "era meglio usarli, se non volevamo guai", come se io stessi facendo rimostranze non per il suo progetto, ma per l'uso dei profilattici. Che tipo...

KM – A proposito dei personaggi, li crea sempre basandosi su persone che conosce o prima ascolta le richieste della redazione riguardo alla storia, poi li studia appositamente per inserirli in essa?

FS – Esatto. E' successo anche per **Boy Friend**: mi è stata richiesta una storia sportiva, ma dato che un tipo sportivo tradizionale non mi interessava, ho creato Takato, un po' cinico per tutto ciò che riguardava il basket.

KM – Ma dopo la traccia iniziale, si occupa prima dei personaggi o della storia?

FS – Forse definisco meglio prima i personaggi, poi sviluppo la storia.

KM – E nel caso di una storia breve?

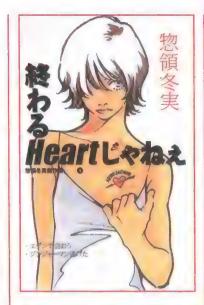
FS – Immagino gli episodi che si possono verificare in base al carattere dei personaggi, poi scelgo quello più interessante e lo adatto in modo da renderlo al meglio in una storia autoconclusiva.

KM – Ho sentito dire che quando realizza una storia, prima disegna le scene più importanti, poi 'riempie' il resto. E' vero?

FS – Proprio così. Ci sono scene importanti senza cui una storia non può funzionare, quindi le realizzo prima. Poi passo a riempire gli spazi vuoti fra le scene importanti con piccoli episodi.

KM – Episodi? Intende dire le singole scene?

FS – Faccio fatica a darne una vera definizione: avrei voluto diventare una regista cinematografica, quindi penso alle mie storie come se dovessi realizzare un film.

KM – Ho saputo che non disegna gli *storyboard*...

zato per Kodansha, e mi sono impegnata per renderla adatta al target della rivista.

Owaru Heart Janee
(Il mio cuore non finisce qui)
L'ho realizzato subito prima di mettere mano a **3**, e non piaceva al redattore perché ambientata nel mondo della musica. L'ho sempre considerata una 'prova', ma leggendola adesso mi sono resa conto che è una storia d'amore, punto e basta.

Eden de Ao
(*Ci vediamo nell'Eden*)
Penso che questa storia possa essere amata od odiata senza mezze misure. E' ispirata a un episodio da me vissuto quand'ero liceale, perciò non ha un vero e proprio culmine, ma il redattore mi incoraggiò a completarla. Visto che era una storia vera al 90%, l'ho realizzata apposta con disegni molto semplici.

Ginger Man Nigeta
(*E' scappato Ginger Man*).
L'ho realizzato per un mensile mentre portavo avanti **3** su un settimanale. Al contrario di **3**, si tratta di una serie piuttosto leggera, scritta pensando ai ritmi della commedia teatrale. Personalmente trovo più facile realizzare storie di questo tipo, ma pare che al pubblico piacciano di più le storie drammatiche.

Saboten
(*Cactus*)
Saboten, **Pekan nuts no Pie** (*Torta di pekan*) e **Gesshoku** (*Eclisse lunare*) sono un po' diversi dai tipici *shojo manga*, e sicuramente saranno sembrati strani ai lettori, abituati ai miei precedenti lavori.

Iroaseru Gogo
(*Pomeriggio scolorato*)
L'ho realizzato per una rivista un po' particolare chiamata "Puti Flower" mentre portavo avanti **Boy Friend**. Leggendola adesso mi sembra più vicina al target dei *seinen manga*. Allora non esistevano ancora riviste per il pubblico femminile adulto, perciò ero convinta di lavorare per riviste di *shojo manga* solo perché sono una donna. Ma per me è più facile realizzare questo tipo di storia.

Soshite Amai Yokan
(*Un presentimento dolce*) e
Demo 45° no Kare
(*...Ma lui del 45°...*)
Sono storie brevi e autoconclusive pubblicate sul settimanale "Shojo Comic". **Soshite Amai Yokan** risale a prima dell'inizio di **Boy friend**, mentre **Demo 45° no Kare** l'ho realizzato contemporaneamente a quella serie e a **Pink na Kimini Blue na Boku** per un mensile, quindi ho dovuto gestirle tutte a una velocità mostruosa. Visto che non avevo molto tempo a disposizione, gli sfondi li facevo tutti col pennarello.

Doll
L'ho realizzato poco dopo essermi trasferita alla Kodansha, cercando di realizzare una storia diversa da tutte quelle prodotte fino ad allora, ed è uscita questa, ambientata nel mondo della danza. Qui ho scoperto che è molto più faticoso realizzare scene in cui molte persone ballano contemporaneamente, piuttosto che gare di moto. Questo genere di racconti li affronto piuttosto di rado.

FS – E' vero. Preferisco mostrare al redattore direttamente le tavole a matita, che sono quasi come le definitive. All'inizio un redattore ha cercato di insegnarmi come funziona il lavoro di fumettista in generale. Mi ha spiegato cos'è il *plot* (soggetto), dicendo che è una versione scritta e molto sintetica della storia, così gliene ho spedito uno di sole tre righe, perché mi sembrava sufficiente. Lui non era contento, ma siccome gli spiegai che secondo me era una perdita di tempo passai direttamente allo *storyboard*. Solo che, ogni volta che mi veniva un'idea nuova, lo modificavo senza pensarci su. Però in questo modo anche la storia cambiava. Al che ho ritenuto inutile fare storyboard: meglio procedere direttamente nel realizzare il fumetto, renderlo interessante subito, e nel numero di pagine prestabilite. Diciamo che ho creato un modo di lavorare tutto mio dopo pochi anni del mio debutto.

KM – ...Non ho parole...

FS – Ovviamente, per far funzionare questo sistema ci vuole una certa fiducia fra autore e redattore, altrimenti può capitare di tutto.

KM – A proposito dei suoi personaggi maschili, fra Takato di **Boy Friend**, Kei di **3** e Rei di **Mars** c'è una certa differenza di caratteri, anche se sono tutti tipi ribelli. Secondo me è stata in grado di inquadrare con precisione il tipo preferito dalle ragazze di diverse generazioni.

FS – Sviluppare Rei è stato più facile perché molti miei amici sono più o meno come lui. Un po' degli animali, insomma. Ah ah ah! Per le ragazze, invece, ho dovuto seguire le regole degli *shojo manga*, e crearle docili, carine, sincere e rispettose dei loro ragazzi.

KM – Allora non voleva realizzarle così...?

FS – No. Ma le protagoniste degli *shojo* devono essere così, altrimenti le storie non funzionano. E' uno stereotipo, quindi potevo divertirmi solo coi personaggi maschili. Se avessi fatto di testa mia, sarei uscita dalla categoria *shojo manga*, benché i personaggi femminili di **Kanojo ga Cafe ni Iru** sono già più simili a come avrei voluto io.

KM – Nel carattere di personaggi maschili come Kei di **3** e Makio di **Mars** si intuiva già il suo interesse nei confronti della psicologia. La serie che sta realizzando ora, **ES**, tratta proprio questo argomento...

FS – Infatti. Mi interessa moltissimo la psicologia dei criminali perché pare che i loro atti servano in realtà ad attirare l'attenzione. C'è chi può mettersi in mostra con le proprie capacità, mentre per chi non ne ha – o ritiene di non averne – ricorrere alla violenza diventa l'unico modo per farsi notare. In definitiva, dato che non sa *creare* qualcosa, *distrugge*.

KM – Un argomento difficile da trattare negli *shojo manga*, no?

FS – Ho potuto farlo solo dopo essere passata alla Kodansha, lavorando prima per la rivista "Bessatsu Shojo Friend", poi a "Morning". Bisogna tentare le strade nuove mentre si è ancora pieni di energia, perché passare a un altro settore o a un'altra ditta quando si è esauriti non ha alcun senso.

KM – Eppure "Bessatsu Shojo Friend" ha un carattere particolare: tratta solo storie d'amore, mentre le altre riviste per cui aveva lavorato contenevano anche fantasy, per esempio...

FS – Già. Il redattore di quella rivista mi ha chiesto di fare una storia 'rivoluzionaria' ma adatta al carattere di quella rivista.

KM – Così ha realizzato **Doll**, ambientata nel mondo della danza. Sembra quasi che abbia cambiato lo stile di disegno apposta e ingrandito gli occhi dei personaggi...

FS – Come al solito, ho fatto una ricerca sulla tendenza di quella rivista e ho sviluppato uno stile adatto. Visto che è una rivista che tratta esclusivamente le storie d'amore, ho pensato di sfidare me stessa su quel campo. Ma siccome il redattore voleva qualcosa di rivoluzionario, gli parlai anche di soggetti come **ES**, nonostante fosse assai diverso dal target della rivista, paragonandolo a *Night Head*, un film allora popolare fra le ragazze. Mi rispose di lasciar perdere, con una faccia che non dimenticherò mai... Ah ah ah! Riguardo a **Mars** avevo pensato a una storia di sessanta pagine, ma nel giro di una settimana l'avevo già trasformato in una serie lunga. Da quando ho creato il fratello gemello di Rei la storia ha preso a svilupparsi da sola. Nella versione di sessanta pagine Rei moriva, e in pratica la storia d'amore fulminante esisteva unicamente nel cuore di Kira. Ah ah ah!

KM – Ma l'idea di realizzare una storia come **ES** a quando risale?

FS – All'inizio della mia carriera, forse al debutto stesso. Quando ho vinto il concorso, uno dei giurati ha commentato che la mia storia "faceva paura", nel senso che anche se i disegni erano belli ed eleganti si intravedeva qualcosa di inquietante nel carattere dei personaggi.

KM – In **Mars** questa sua tendenza è diventata molto più evidente nel periodo in cui in Giappone sono aumentati i crimini commessi dai minorenni. Possibile che Makio nasca da questo?

FS – Poco prima della nascita di Makio, un ragazzo di quattordici anni ha ucciso un bambino in maniera macabra a Kobe, e io ho temuto che la gente arrivasse a pensare che nelle mia storie volessi incitare certi comportamenti. Il fatto poi che Rei usasse un coltello simile a quello dei criminali minorenni reali mi metteva in una posizione ancora più difficile. La storia di **Mars** era già nata molto prima di quei fatti, per cui, dopo aver informato il redattore, ho provveduto a smussare le caratteristiche negative

di Makio. Ci siamo resi conto che esistono adolescenti molto più violenti di quanto si potesse immaginare, e che probabilmente sono diventati così perché precedentemente erano stati vittime a loro volta. Ho studiato molto queste caratteristiche, ed è su queste che ho plasmato Makio: una persona che risponde alla violenza con un altro tipo di violenza, meno fisica ma ugualmente crudele.

KM – A volte i fumetti hanno intuito il futuro. In questo caso, sfortunatamente, hanno previsto la nascita di questo tipo di criminali.

FS – Infatti. Una volta il teppismo minorile giapponese era basato su altri canoni. C'erano le gang scolastiche guidate da un capo, che si preoccupava e proteggeva tutti i suoi cosiddetti 'seguaci', o addirittura correva in soccorso di compagni di classe aggrediti da bande rivali. Le bande di oggi, invece, sono formate da gruppi di deboli che molto spesso covano rancore nei confronti del loro stesso capo.

KM – Ha realizzato tante storie d'amore, ma a quanto pare avrebbe sempre preferito trattare altri argomenti, più 'forti'. Com'è riuscita a destreggiarsi così bene?

FS – E' stato duro, specie all'inizio, ma era il mio lavoro. A volte, quando perdevo la voglia di disegnare, sono arrivata addirittura a farmi spingere unicamente dalla prospettiva del guadagno. Potrà sembrare meschino pensare al denaro facendo questo lavoro, ma credo sia soprattutto un'opinione da fan. Ma puoi scegliere: o fare fumetti gratis perché li ami, o farli perché puoi guadagnare. Un professionista incapace di guadagnare dal suo lavoro non può andare avanti molto: so che questo mio modo di vedere le cose può provocare equivoci, ma per me questo è solo un lavoro. Un volume a fumetti di duecento pagine costa in Giappone circa 400 yen, per cui ritengo di dover consegnare un lavoro che appaghi pienamente chi spende quella cifra: questo è il mio unico obiettivo. Non puoi pensare a tutto...

KM – Infatti... Io mi sono gettata anima e corpo nei miei lavori e lavoravo senza assistenti: quando ho affrontato una storia a puntate, sono praticamente morta...

FS – A me è successo quando ho realizzato una storia di sei puntate per un totale di duecento in soli venti giorni. Siccome non avevo neanch'io assistenti a Kyushu, sono venuta a Tokyo e ne ho trovato uno provvisorio; lavorando senza sosta. Il diciottesimo giorno ho avuto un terribile attacco di orticaria su tutto il corpo, e mi sono gonfiata tanto che sembravo una mucca rosa! Ero esaurita, e il mio corpo mi ha lanciato l'allarme così, con un rigetto al lavoro. Ho avuto due giorni di riposo, durante i quali il redattore mi portava in giro per farmi vedere Tokyo e mangiavamo fuori. Sono guarita.

KM – Lei non ha mai avuto assistenti fissi fino al terzo volume di **Mars**...

FS – Più o meno. Ho avuto solo un assistente che applicava i retini adesivi. All'inizio ero molto più veloce di adesso: pensa che ho disegnato le cento pagine di **Owaru Heart Janee** in una sola settimana. Avevo inventato una tecnica di utilizzo del pennarello per fare gli sfondi velocemente: grazie a essa, ho potuto disegnare le prime due pagine in sole tre ore invece che in un giorno intero. Si trattava di una panoramica notturna di New York.

KM – Eppure i suoi sfondi sembrano così particolareggiati...

FS – In realtà non sono curati come sembrano. Gli sfondi notturni o in ombra li realizzo a partire dalla zona nera, poi aggiungo i dettagli in seguito. Quasi un effetto ottico, insomma.

KM – E non usa i punti di fuga per le prospettive?

FS – No, faccio tutto a occhio. A volte non disegno neanche con la matita e uso direttamente il pennello. Non faccio grossi errori, ma se prendi le misure su una delle mie tavole, vedrai che le prospettive non sono perfette. Forse è per questo che non ho superato l'esame d'ingresso all'Università d'Arte... Ah ah ah!

KM – E per gli sfondi in piena luce?

FS – Stessa tecnica, a occhio.

KM – Ma si basa su fotografie?

FS – Sì, ho molti libri fotografici. Per gli sfondi raccolgo le foto che mi interessano, o le faccio io in prima persona, e disegno basandomi su esse. Per questo uso la prospettiva 'a occhio'.

KM – Recentemente in Giappone è aumentata la quantità di strumenti da disegno sul mercato. Per esempio, a proposito di retini, una volta per realizzare un cielo con le nuvole si doveva attaccare un retino, grattarlo con una lametta, attaccarne un altro sopra e grattare anche

quello. Invece oggi esistono retini di cieli con nuvole già pronti. Queste cose hanno influenzato il suo modo di lavorare?

FS – Non tanto, ma li trovo comunque utili. Spesso disegnavo gli sfondi in maniera 'grafica', usando retini a punti grossi, ma ben vengano i retini già pronti.

KM – Usa anche il computer?

FS – Ci ho provato, ma la sua utilità dipende dal caso. Per esempio, può essere utile per disegnare un'immagine distorta da uno specchio, ma per il resto preferisco lavorare a mano.

KM – E riguardo agli attrezzi da disegno, ha cambiato tipo di pennini?

FS – Da dieci anni uso solo pennarelli Pigma, così non ho bisogno di aspettare troppo tempo perché l'inchiostro si asciughi, rallentandomi il lavoro. Uso quelli da 0,05 mm, 0,1mm e 0,2 mm, secondo la necessità.

KM – E per le linee grosse?

FS – Ripasso semplicemente lo stesso tratto per qualche volta. In fondo ho usato il *g–pen* (un tipo di pennino – **Ndr**) solo mentre facevo **Boy Friend**, mentre da dopo **3** uso solo il pennarello. Quando usavo il *g–pen* chiesi al redattore se potevo passare al pennarello, ma lui non voleva che il mio stile cambiasse. Diceva che il tratto del pennarello è troppo duro, che rende le espressioni e i corpi dei personaggi più rigidi. Ma avevo qualche dubbio sulla sua conoscenza degli strumenti da disegno, quindi sono passata al pennarello senza dirglielo. Ho usato un pennarello da 0,1 mm con cui potevo tracciare linee simili a quelle del *g–pen*, e lui non se ne accorse finché non glielo dissi io. Lo facevo già da tre mesi, e così si convinse di quello che dicevo. Ah ah ah…

KM – La tecnica di stampa è migliorata molto, e oggi si possono riprodurre bene anche le linee più sottili. Io pensavo che disegnasse tutto col *maru–pen* (il pennino più sottile che si usa in Giappone – **Ndr**).

FS – No, no, faccio tutto a pennarello, ma ci vuole velocità. Disegnando lentamente col pennarello, le linee diventano troppo grosse. Tengo perfino i pennarelli un po' consumati perché con quelli si tracciano linee sottili più facilmente. Anche secondo l'angolo della punta del pennarello puoi ottenere diversi tipi di linea. I miei assistenti usano i pennini, mentre io uso un pennarello anche per il *beta flash* (un effetto di luce che si realizza in generale con un *maru–pen*): è decisamente più veloce del disegno a pennino.

KM – La sua regia della tavola è molto particolare, e le pagine dei suoi fumetti sembrano illustrazioni. Il suo modo di fare le vignette sembra assai fuori dal comune.

FS – All'inizio disegnavo vignette molto regolari, ma mi è venuta voglia di giocare un po' anche con l'impaginazione. In effetti ritengo che una pagina sia come un'illustrazione a collage, perciò tratto le vignette proprio in questo modo, come ritagli da applicare. Nella mia testa le scene appaiono come in un film, e io le ricompongo su carta 'costruendo' letteralmente le pagine.

KM – Sarà difficile mettere i testi al posto giusto in vignette così irregolari…

FS – Infatti decido prima dove inserirli, poi posiziono le vignette, poi per ultimo il disegno. Decidere l'angolazione di ogni vignetta è per me come imbracciare una telecamera, ma in questo modo a volte mi capita nascondere addirittura il viso dei personaggi principali. Secondo il mio redattore è una cosa che non ha mai fatto nessuno…

KM – Attualmente quanti assistenti ha? E qual è il suo ritmo di lavoro attuale?

FS – Ho tre assistenti. Per la rivista "Morning", che è settimanale, pubblico ogni quindici giorni. In questo alterno continuamente una settimana libera a una di lavoro, e così finalmente mi sento libera. Penso che sia importante separare il tempo lavorativo da quello privato.

KM – E quando non lavora, che fa?

FS – Adesso sono molto presa dal tennis.

KM – E i fumetti? Proprio non ne legge? Non c'è qualche autore che le piace?

FS – No. Come ho detto prima, non ho mai avuto interesse particolare per il fumetto, perciò non li leggo neanche adesso, tranne quando devo farlo per documentarmi. La mia mira era il cinema, da adolescente, ma non c'era spazio per sceneggiatrici o registe femmine in quel mondo. Solo che, se fosse capitato, probabilmente non avrei avuto gli stessi risultati che ho nel fumetto, perché avrei affrontato il lavoro col cuore e non con la testa…

KM – Può mandare un messaggio ai lettori italiani che desiderano diventare autori di fumetto?

FS – Certo. Credo che sia importante aver sempre ben presenti due cose: quello che *si può* fare è spesso diverso da quello che *si vuole* fare, e bisogna sempre cercare di comprendere che cosa vogliono i lettori.

KM – Ha proprio ragione. Grazie mille!

sommario

Illustrazione di copertina
Nominoo © Yoshikazu Yasuhiko/Kodansha
Box laterali copertina
Fuguruma Ken Raihouki © Kei Tome/Kodansha
Angel Doll © Kazuhiko Tsuzuki/Kodansha
What's Michael © Makoto Kobayashi/Kodansha
Box circolare
Mars © Fuyumi Soryo/Kodansha

Qui a fianco
Illustrazione di Germana Paolini

(FORSE) HANNO VINTO LORO

Una mattina di circa un anno fa ci siamo svegliati e siamo caduti dalle nuvole.
Su diversi quotidiani, di diffusione nazionale e non, appariva l'inquietante notizia secondo cui **Dragon Ball** era un 'fumetto pedofilo'. Ora, a parte la stupidità dell'affermazione (l'aggettivo in questione si applica solitamente alle persone, non agli oggetti, che in quanto tali non possono certo soffrire di deviazioni sessuali), cercammo nel più breve tempo possibile di capire cosa diavolo avesse potuto generare un'accusa così grave e ingiustificata.
Si trattava di una scena apparsa nell'anime comic di **Dragon Ball**, in cui Bulma si solleva la gonna davanti al maestro Muten, dimenticandosi di essere senza mutande. Nella vignetta in questione, dunque, appare il sedere della ragazza, e lo stesso maestro Muten rimane sconvolto per l'involontaria spavalderia di Bulma.
Non ci è voluto molto perché la cosa prendesse risvolti poco piacevoli, e così ci siamo trovati la redazione sommersa di proteste di genitori spaventati perché vendevamo 'fumetti pedofili' (sic) ai loro figli. E il bello è che la maggior parte di questi non aveva nemmeno visto l'albo in questione. I quotidiani, dal canto loro, non hanno aspettato un solo istante prima di gonfiare la faccenda oltre misura, e l'associazione che aveva lanciato su di noi l'anatema è divenuta (guarda caso) popolarissima nel giro di pochi giorni.
Abbiamo dovuto difenderci a suon di avvocati, dimostrando che la scena in questione – per quanto di cattivo gusto possa essere considerata da alcuni – non ha proprio niente a che spartire con la pedofilia. L'associazione ha così cambiato direzione, precisando che la scena non era 'pedofila' (ri-sic) ma chiaramente «istigava alla mercificazione del corpo». Per dirla coi termini che avrebbero usato sicuramente volentieri, era dunque una scena 'prostituta' (a-ri-sic). E sotto di nuovo con avvocati, mentre i quotidiani se ne sbattevano altamente i cosiddetti di smentire le notiziacce dei giorni precedenti. Anzi, alcuni ribadivano il concetto, dicendo che – si sa – *tutti* i fumetti giapponesi sono pornografici e mostrano ragazzine violentate da vecchi bavosi in ogni pagina.
Noi abbiamo potuto combattere la nostra battaglia personale e pensare a difenderci, ma ancora una volta la maggior parte degli italiani sono stati convinti dai mass media che il fumetto giapponese è spazzatura (se non peggio). E così, per l'annesima volta, oltre dieci anni di sudato lavoro per promuovere i manga in Italia sono finiti dentro il cesso, con una bella scaricata di sciacquone e una marea di grattacapi da risolvere. Anche la RAI è stata duramente criticata per la messa in onda dei film di **Dragon Ball**, che all'improvviso è diventato il responsabile di tutti i mali dell'umanità, più o meno come qualche anno fa era già capitato a **Sailor Moon** (deviazioni sessuali) e **Ken il Guerriero** (disoccupazione giovanile e sassi lanciati dai cavalcavia autostradali): la gente ha bisogno di 'mostri' da incolpare, e i media li trovano. Ovunque. Dopo qualche settimana, comunque, tutto si è calmato, e le cose sono rimaste in sospeso nell'aria. Nel frattempo, è partita la ristampa degli anime comic di **Dragon Ball**, e proprio in aprile uscirà di nuovo l'albo con la scena in questione. Ovviamente censurata.
Ebbene sì: hanno vinto loro, ma solo momentaneamente. Fra poco festeggeremo i dieci anni di pubblicazione di **Kappa Magazine** (benché i vostri Kappa boys lavorino sui manga dal lonta-

UFFICIO ESORCISMI TERZO PIANO, IN FONDO A DESTRA

Nei numeri precedenti ho parlato di tante festività giapponesi, ma chi ha stabilito tutte le regole relative? Fin dai tempi antichi, e in particolare dall'inizio del VII secolo, in Giappone esistevano persone che osservando stelle, pianeti, sole e luna prevedevano la sorte e il futuro. Erano anche in grado di indicare luoghi nefasti o direzioni in cui era sconsigliabile incamminarsi. Attività che somigliano molto a quelle dei 'maghi' di tutto il mondo, vero? Questi personaggi si chiamavano *Onmyo Ji*, e sono tornati oggi molto popolari grazie a un fumetto intitolato proprio **Onmyo Ji**, i cui testi sono dello scrittore di romanzi horror Baku Yumemakura e i disegni della fumettista Reiko Okano. La storia racconta le gesta di Seimei Abe, l'*Onmyo Ji* più potente e famoso esistito realmente nel medioevo giapponese, e a cui recentemente è stato dedicato anche un film. Ora avete un parametro di quanto possa essere popolare questo genere di cose nel mio paese.

Prima di tutto dovrei spiegarvi qualcosa sull'*Onmyo Do*, anche se è tutto molto complicato. Nel 602, un monaco buddista di Kudara (l'attuale Corea) regalò all'imperatrice Suiko dei libri relativi all'astronomia, ai calendari, alla geografia e ad altre due discipline; la prima consisteva nello studio di una tecnica di divinazione basata sullo studio del ciclo sessagesimale, la seconda era una tecnica atta a manipolare l'energia spirituale chiamata *Ki*. Secondo queste scienze, il cielo era suddiviso in ventotto parti, e osservando i movimenti dei Cinque Pianeti (Mercurio, Venere, Marte, Giove e Saturno) si diceva che fosse possibile predire la sorte. *Onmyo* è una parola giapponese derivata dal cinese *inyo*, che indica due tipi di energia spirituale, quella dell'ombra (negativa) e quella del sole (positiva). Questa idea fu adottata dalla società giapponese e allo stesso tempo fu regolata in modo che diventasse utile per sostenere il potere dell'imperatore. Così nel 676 furono costruiti l'*Onmyo Ryo*, una struttura governativa che controllava l'*Onmyo Do*, e il *Senseidai*, un sorta di osservatorio astronomico. *Onmyo Ji* era, in breve, il nome degli impiegati di questa struttura. Erano considerati quasi come maghi, ma in realtà erano *davvero* solo degli impiegati statali! Il governo proibì a chiunque altro di studiare l'*Onmyo*, probabilmente perché era collegato strettamente alla tattica. E così, nel periodo Heian, predire e scacciare il male divennero le attività più richieste agli *Onmyo Ji*, perciò furono stabilite molte festività giapponesi che esistono ancor oggi. I potenti chiedevano il loro aiuto per prendere decisioni, a volte anche riguardo alle cose più quotidiane e insignificanti come, per esempio, verso quale direzione dovevano uscire di casa per evitare il male. Sembra assurdo, ma allora la gente, e soprattutto i nobili, era estremamente attenta a queste cose, quasi alla paranoia. Basta leggere un libro sul medioevo giapponese, nel periodo in cui la capitale era ancora Kyoto, e si capisce subito come i giapponesi di allora fossero fermamente convinti dell'esistenza di mostri, spiriti e centinaia di divinità maggiori e minori. Pare addirittura che la stessa Kyoto sia stata edificata seguendo le regole dell'*Onmyo Do* per tenere lontano il male. Moltissime di queste regole riguardo alla costruzione degli edifici sono valide ancora oggi: per esempio, non si posizionano le porte sulle pareti rivolte a sud-est o nord-ovest, altrimenti gli spiriti maligni entrano in casa. Naturalmente non sono regole ufficiali dell'edilizia, ma sono divenute nei secoli vere e proprie abitudini, benché fossero stabilite dagli *Onmyo Ji* e tramandate fino a oggi. Gli *Onmyo Ji* erano poi in grado di usare gli *Shikigami* (spiriti il più delle volte maligni), all'occorrenza, come servitori.

Passiamo ora alla vera 'star' degli *Onmyo Ji*, ovvero Seimei Abe. Era un uomo davvero misterioso, e anche oggi non si è riusciti a risalire alle sue origini, sia in termini di data e luogo di nascita, sia riguardo ai genitori. Secondo una leggenda sua madre era una volpe bianca chiamata Kuzunoha, mentre secondo un'altra non aveva i genitori, e quindi non era umano. Viste le sue spaventose capacità, probabilmente la gente di allora iniziò a creare leggende su di lui; comunque sia, le sue gesta sono narrate in libri antichi come **Konjaku Monogatari**

(scritto all'inizio del XII secolo) od **Okagami** (inizio XIII secolo), ma la sua vita nel periodo dall'infanzia fino all'età media è quasi sconosciuta, per cui ci si può basare solo sulle leggende stesse. Si racconta che all'età di cinque o sei anni salvò un serpente che alcuni bambini stavano maltrattando, e il rettile, che in realtà era un Re Drago sotto mentite spoglie, gli fece due doni: il Talismano del Re Drago che l'avrebbe messo in grado di guarire ammalati e feriti, cambiare il destino altrui e donare la vita eterna al prossimo, e gli Occhi Blu, ovvero la capacità di prevedere il futuro e comprendere il linguaggio degli animali. Grazie a questi due regali Seimei salvò la vita dell'imperatore, cosa che lo rese immediatamente celebre e che gli permise di entrare nella cerchia degli *Onmyo Ji* come allievo di Tadayuki Kamo. All'età di dieci anni si accorse dell'avanzata di un branco di mostri invisibili prima del suo maestro, e Tadayuki ne fu molto sorpreso perché normalmente occorrevano anni per ottenere tale capacità. Seimei apparve ufficialmente sulla scena storica come *Onmyo Ji* all'età di cinquantasette anni, da quando un nobile potente di allora, Michizane Fujiwara, cominciò a fidarsi di lui, seguito da molti altri. Sembra che Seimei avesse un carattere piuttosto giocoso, ma anche un po' freddo, e oltre ad aiutare la gente a volte usava le sue capacità per organizzare burle e scherzi. In occasione di una festa, l'imperatore gli chiese di far ridere gli invitati, e lui lo fece letteralmente, tanto che tutti dovettero supplicare per poter smettere: evidentemente Seimei era capace di controllare perfino le emozioni umane. Un giorno Seimei visitò un altissimo monaco, così i suoi giovani allievi gli chiesero di mostrare la sua tecnica di utilizzo degli *Shikigami*, sfidandolo a uccidere una rana attraverso di essi. Vista la loro insistenza, Seimei lanciò una foglia in direzione della bestia mormorando un incantesimo, e la rana scoppiò inspiegabilmente, spaventando i ragazzi. Seimei poteva usare gli *Shikigami* a proprio piacimento, tanto che il **Konjaku Monogatari** riferisce che a casa sua, anche quando era deserta, le porte e le finestre si aprivano e si chiudevano da sole. Pare che là dentro ci fossero decine e decine *Shikigami*, dei quali molti avevano compiti prettamente casalinghi, come preparare bevande per gli ospiti od occuparsi delle pulizie. Fra tutti gli *Onmyo Ji*, Seimei era l'unico a poter fare questo.

Nelle religioni giapponesi non è mai esistito un unico dio onnipotente, ma ci sono sempre state numerose divinità. L'*Onmyo Ji* era in grado di contattarle e parlare con loro, e anche oggi le sue tecniche sono tramandate alle poche famiglie con radici veramente antiche. Recentemente l'*Onmyo Ji* ha ripreso ad attirare l'attenzione della gente, e probabilmente questo significa che esiste un desiderio generale di ascoltare la voce degli spiriti, che forse ormai sono nascosti da qualche parte e non si fanno più vedere. Il Giappone, come si suol dire sempre, è un paese in cui l'antico e il soprannaturale si mescolano con la modernità e la tecnologia senza troppi problemi. Mi chiedo se voi italiani ora lo consideriate più difficile da comprendere o più affascinante...

Keiko Ichiguchi

Vincerò... Vinceròòò... Vin-ceròòòòòòòòò! Tararirirriiii-riraaa! Mi sento molto lirico e vittorioso, dopo che il 12 febbraio **Sen to Chihiro no Kamikakushi** di Miyazaki e dello Studio Ghibli ha vinto nientemeno che il Festival del Cinema di Berlino, anche se a parimerito con un altro film e anche se col titolo da esportazione **Spirited Away**. Come direbbe Natalino Balasso a *Zelig*, "Sono soddisfaSiòni!", giusto? Visto l'argomento dell'editoriale di questo mese, è un bene che ogni tanto ci siano eventi che riportano in alto il buon nome dell'animazione nipponzola, porka paletta. L'Hayao (inter)nazionale ha commentato così, quando gli è stato consegnato l'Orso d'Oro: "E' pesante". Poi ha specificato che non intendeva solo la statuetta, ma il premio in generale: "E' un premio pesante, ma il film è già stato premiato dal pubblico che l'ha visto. Riceverlo alla mia età non è come riceverlo a quarant'anni, quando hai un futuro davanti. Cercherò di non pensarci su troppo". Vai, vecchio, che sei tutti noi! E restiamo in attesa del prossimo, **Howl's Moving Castle**, che sarà sicuramente un'altra figata, a metà strada fra **Kiki Delivery Service**, **Harry Potter** e **Lapüta**. Sempre in tema di premi, mi preme (ah, cacofonico! Prot!) evidenziare che mentre scrivo è in corso la **Napoli Comicon**, dove **Rookies** è fra le cinque nomination per il Premio Attilio Micheluzzi come Miglior Serie Straniera attualmente pubblicata in Italia. Micamale, mica, eh? Ma il clima di festeggiamenti di questo mese non si ferma qui! Il cavalluccio marino simbolo della casa di produzione **Tatsunoko** si appresta a soffiare sulle candeline della torta per spegnerne ben quaranta! Com'è, come non è, i creatori di **Gatchaman**, **Tekkaman**, **Polimar**, **Kyashan**, **Yattaman** e tanti altri festeggiano proprio quest'anno i loro primi 'anta'! Auguri per altrettanti successi fortunati, da tutti e sei i miei cuori! Ma non è ancora finita! Sono adrenalinico! Inizia la serie televisiva di **Chobits** delle CLAMP, anche se, per il momento, solo in Giappone. La vedremo anche sui nostri teleschermi? Se sì, di certo non subito, per ovvie ragioni, ma non mi dà l'idea di essere una di quelle serie da mandare in onda alle due del pomeriggio... Nel frattempo, invece, si è rimessa al lavoro per Nonna Kodansha la neo-mamma **Naoko Takeuchi**, che dopo i successi Anni Novanta di **Sailor Moon**, ci riprova nel Nuovo Millennio con una serie nuova di zecca intitolata **Love Witch**, che ripesca i temi cari ai *sailormoonisti* attraverso una nuova 'maghetta' nello stile di Creamy, Magica Emi & Company. E stavolta il termine 'maghetta' è veramente usato a ragion veduta! Si conclude invece **Tetsuwan Girl** di Tsutomu Takahashi, con un bellissimo racconto in cui vediamo la protagonista al giorno d'oggi, attempata ma agguerrita e 'dde fèro' come nel primo volume. Aspetta, che mi asciugo una lacrimuccia. Sul fronte **Veramente gaùrro**, eccovi un'immagine pubblicitaria che sta solcando il Giappone da qualche mese: si tratta di **Zaurus**, un simpatico computer palmare con cui ci si può orientare anche a piedi per le tortuose (e prive di indicazioni!) vie del Giappone. Fortunatamente il kit non è ingombrante e pericoloso come la foto potrebbe lasciar immaginare. Vabbe' 'portatile', ma forse così sarebbe un po' troppo... Come dice Shinichi Hiromoto, para(cul?)frasando **Guerre Stellari**, "may the force be with ass"! **Il vostro Obi Wan Ke Kappa**

SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI © Studio Gibli

CHOBITS © Clamp/Kodansha

LOVE WITCH © Naoko Takeuchi/Kodansha

2° concorso

otto tavole per mondo naif

La Hunter srl, in collaborazione con Kappa Edizioni e "Fumo di China", indice il secondo concorso **8 tavole per Mondo Naif**.
Il concorso è aperto a tutti. Non ci sono limiti d'età. Possono partecipare sia esordienti sia autori che hanno già pubblicato.
Coloro che intendono partecipare devono realizzare una sequenza a fumetti non più lunga di 8 tavole prendendo spunto da una storia a fumetti apparsa sulla rivista "Mondo Naif" o su uno dei volumi dell'omonima collana libraria.
La storia scelta come spunto dev'essere ridisegnata con nuove inquadrature, ambientazioni e caratterizzazioni, i dialoghi possono essere reinventati o mantenuti identici.
Le storie così realizzate devono essere inviate in duplice copia entro il 31 maggio 2002 al seguente indirizzo:
2° Concorso **8 TAVOLE PER MONDO NAIF** c/o Hunter S.r.l. – Via Battiferro 12, 40129 Bologna.
Vanno inviate solo fotocopie, non saranno accettati né restituiti eventuali originali.
Il premio del concorso consiste nella pubblicazione di una storia inedita sulla rivista "Mondo Naif".
Se il vincitore sarà un disegnatore/trice, gli/le verrà proposta una sceneggiatura alla quale lavorerà con uno degli sceneggiatori che collaborano alla rivista.
Nel caso il vincitore/trice sia un autore/trice completo/a, sarà concordato un soggetto con la redazione della rivista al quale il vincitore/trice lavorerà sotto la supervisione di uno degli sceneggiatori della rivista.
Per partecipare al concorso è necessario acquistare, per un importo di almeno 40.000 lire, volumi a fumetti dal catalogo Kappa Edizioni o numeri della rivista "Mondo Naif". Sono esclusi i titoli non a fumetti.
L'importo va versato sul conto corrente postale Nr. 21444401 intestato alla ditta Hunter S.r.l., e la fotocopia della ricevuta va inviata tramite lettera a: Hunter S.r.l. - Via Battiferro 12, 40129 Bologna, 2° Concorso **8 TAVOLE PER MONDO NAIF**.
Nella lettera occorre specificare se si intende partecipare al concorso in qualità di disegnatore o di autore completo. Inoltre bisogna specificare quali pubblicazioni di Kappa Edizioni si desidera ricevere per un importo pari alla somma versata.
La Hunter S.r.l. provvederà all'invio delle pubblicazioni, congiuntamente alla risposta di accettazione alla partecipazione al concorso. La busta di risposta conterrà inoltre un codice numerico di partecipazione che andrà restituito al momento della consegna del lavoro, e la dichiarazione per autorizzare la ditta Hunter S.r.l. al trattamento dei dati personali come prescrive la legge sulla Privacy. Tale dichiarazione dovrà essere restituita firmata per accettazione.
Il nome del vincitore o della vincitrice sarà reso noto in occasione della Fiera del Fumetto di Rimini che si terrà nel luglio 2002.

Aida al confine © Vinci/Kappa

Cuori in affitto © De Giovanni/Accardi/Kappa

Big in Japan

I manga più venduti in Giappone nel mese di febbraio!

1 - **One Piece** #22
2 - **Tennis no Ojisama** #12
3 - **Jojo no Kimiyona Boken Part 6 - Stone Ocean** #10
4 - **Hyoryu kyoshitsu** #1
5 - **Hyoryu kyoshitsu** #2
6 - **Hyoryu kyoshitsu** #6
7 - **Rising Impact** #14
8 - **Hyoryu kyoshitsu** #3
9 - **Hyoryu kyoshitsu** #5
10 - **Hyoryu kyoshitsu** #4
11 - **Himitsu** #1
12 - **Gallery Fake** #24
13 - **Ningyoshi no Yoru** #6
14 - **Tameki Land** #3
15 - **One Piece "Red" Ground Character**
16 - **Anju no Chi** #1
17 - **Wangan Midnight** #22
18 - **Doll** #4
19 - **Gartrude no Recepy**
20 - **Nininga Shinobu Den** #1
21 - **Kyoshiro 2030** #12
22 - **Hendricks Monogatari**
23 - **Koi wa Kotona Mono Myona Mono**
24 - **Koi no Mon** #5
25 - **Oyatsu** #5
26 - **Bucho - Shima Kosaku** #12
27 - **Daimon Take2** #21
28 - **Himizu** #2
29 - **Monster** #12
30 - **Ichijo Yukari Shugi**
31 - **Hadashi no Walts**
32 - **Arms** #20
33 - **Monster** #15
34 - **Soten no Ken** #2
35 - **Dokaben Pro Yakyu Hen** #40
36 - **Sausage - March** #1
37 - **Satorare** #2
38 - **Mahotsukai Kurohime** #1
39 - **Kirch** #1
40 - **Kaze no Tani no Nausicaa** #7
41 - **Kaze no Tani no Nausicaa** #4
42 - **Hiland** #7
43 - **One Piece** #21
44 - **Tokimeki Hiruzu Koko Hakusho** #2
45 - **20 Seiki Shonen** #5
46 - **Dorohedoro** #1
47 - **Kaze no Tani no Nausicaa** #2
48 - **Kigurumi**
49 - **Hitsugi no Uta** #6
50 - **Sex no Ato Otoko no Ko no Ase wa Hachimitsu no Nyoi ga Suru**

paperVox

Keiko Ichiguchi
CON GLI OCCHI APERTI
2002, 112 pag, € 8.30, Kappa Edizioni

Autrice dallo stile fresco e diretto, Keiko Ichiguchi ha stabilito con il suo pubblico un dialogo sempre più intenso e immediato. Le tematiche che affronta nelle sue opere sono spesso legate all'amore e all'amicizia, ma ancor più alla precarietà dei rapporti, alle disillusioni, alla solitudine, fino a toccare in questo romanzo a fumetti il tema della malattia e della morte. *Con gli occhi aperti* è costruito su un intreccio profondamente malinconico, che guarda da vicino alla narrativa di Banana Yoshimoto, e ruba il titolo a una canzone di Taizo Jinnouchi, che in giapponese suona come *Me o Akete Mamade*. Servendosi da sempre di un linguaggio piacevolmente popolare, Keiko si appropria delle tradizioni orientali, inserendole magicamente in un contesto crudo, reale, a volte persino morboso. La morte regna sovrana. Ci si aspetta che da un momento all'altro il diciassettenne Issei si accasci a terra per non alzarsi mai più. Che la brezza del mattino lo trovi ancora addormentato di quel sonno profondo e infinito. Nessuno gli ha mai nascosto quanto precarie fossero le sue condizioni di salute, e lui si è abbandonato a un cinismo sempre più radicale. Issei domina la scena e impone il suo modo di essere a chi gli sta vicino, nel disprezzo delle convenzioni morali e sociali che regolano la vita umana. Dipingendo la storia in un rigoroso bianco e nero, l'autrice mette a confronto la malinconia notturna del ragazzo con la solarità della bella Sakae, due personaggi talmente diversi da risultare complementari. I due vivono con le loro famiglie in una cittadina in riva al mare. La madre di Issei è troppo stanca per occuparsi della pensione Matsuoya, e il ragazzo necessita delle cure dell'ospedale cittadino. Dalla vendita dell'immobile dipende anche la famiglia di Sakae, dal momento che la loro osteria conta ormai unicamente sui clienti della pensione. Ma i due ragazzi non vogliono separarsi perché la loro amicizia, all'apparenza insostenibile, è invece la cosa più preziosa che hanno.
Un libro intenso e suggestivo, equilibrato e raffinato, dominato dall'energia della disperazione, ma anche dalla visione soffusa e sfumata di un sogno.

Top of the Web

Quante novità questo mese, c'è persino un nuovo sito in testa alla classifica! Continuate a votare inviando una mail a info@kappanet.it, segnalateci nuove url da promuovere su queste pagine, e allegate brevi articoli di presentazione sui vostri siti. La famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

1) **www.manga.it**
2) **http://jump.to/shoujomanga**
3) **http://guide.supereva.it/anime_e_manga/index.shtml**
4) **www.comicsplanet.com**
5) **http://www.wangazine.it**
6) **http://www.mangaworld.it**
7) **www.stanza101.com**
8) **http://go.to/souryo**
9) **http://flowerhentai.supereva.it**
10) **www.starcomics.com**

OBIETTIVO SU:

www.manganet.it è il nuovo portale italiano di anime e manga. Nato ufficialmente il 1° Marzo 2002, è strutturato in modo da fornire approfondimenti su alcuni manga e sui loro protagonisti. Non manca ovviamente l'area dedicata ai 'navigatori' ricca di download, recensioni, fanfiction, disegni e altro ancora. MangaNet.it cerca inoltre di curare in maniera completa ed esauriente tutte le notizie provenienti dal Giappone (arricchendo il tutto con un vero e proprio corso di lingua giapponese, adatto a chi si avvicina per la prima volta a questa lingua e utile per chi ha già delle basi in merito), e dall'Italia (notizie sulle nuove uscite di fumetti, CD, DVD e VHS, sezione dedicata alle fiere del fumetto, ecc...). Nella nostra area commerciale si possono inoltre effettuare ordini,

Shunichi Yukimuro/Shizue Takanashi

FUN COMICS nr 1 - HELLO SPANK nr 1

Play Press, 192 pagine, € 3,90

Non si era classificato in buona posizione durante lo *Shojo Gran Prix* che avevamo organizzato sulla testata **Amici** e quelli che, come me, avevano amato il cartone animato in TV si erano ormai rassegnati a non vederlo pubblicato... Grazie alla Play, invece, il piccolo cagnolino con le orecchie a paletta è approdato sulla nostra ridente penisola e di sicuro la sua simpatia saprà conquistare anche i più scettici. La storia è tenera: una bambina, orfana di padre, perde il suo amato compagno di giochi a quattro zampe, e nella disperazione trova qualcuno, Spank, che la farà tornare a sorridere. Involontario responsabile della morte di Papy, la cagnolina di Aiko, è Rei, un ragazzo un po' strano che ama il mare come lo amava il papà di Aiko... Un mare a volte crudele che non le ha mai restituito il corpo di suo padre. Rei ha una barca che deve nascondere alla sua famiglia, e un sogno, entrambi identici a quelli del padre di Aiko... Ma che legame c'è tra la vita di Aiko e quella di Rei? Non ci resta che scoprirlo seguendo la storia.

Due cose sono da tenere sempre a mente leggendo questo manga. La prima è che si tratta di una storia pubblicata in Giappone nel 1978 e, di conseguenza, il tratto dell'autrice, confrontato a quello più patinato delle sue colleghe più giovani, può risultare difficile, anche se sicuramente fresco e spontaneo. La seconda è che la storia è nata per indirizzarsi a un pubblico adolescenziale, e in quanto tale i temi trattati sono 'apparentemente' più leggeri. Per concludere, due parole sulla grafica di copertina, spartana ed essenziale, e sulla lettura, che è 'alla giapponese'. **BR**

Miho Obana

IL GIOCATTOLO DEI BAMBINI

Dynamic Italia, 208 pagine, € 4,08

Lo confesso, la serie televisiva non mi ha mai attirato più di tanto, e dopo qualche puntata ho deciso di non seguirla più. Non mi pento della decisione, ma trattandosi di uno shojo manga, se non altro per fedeltà al genere, ho deciso di comprare l'edizione cartacea di **Kodomo no Omocha**, tradotto *Il giocattolo dei bambini*, e di continuare a seguirlo. Che cos'ha di diverso rispetto al cartone animato, reintitolato per il nostro mercato *Rossana*? Di sicuro lo spirito. La prima impressione è che il prodotto televisivo sia stato creato per un target decisamente più basso rispetto alla sua prima versione in carta e inchiostro, e che la vicenda strampalata, parodia di una certa borghesia giapponese, sia poco più di un insieme di gag fra ragazzini in cui davvero la prima lettura è anche l'unica. Sana, la protagonista, è una giovanissima star giapponese, una ragazzina che con impegno vive il suo doppio ruolo di bambina delle elementari e di attrice in erba in un programma televisivo di successo. Questa doppia vita influisce sulla storia, ma non sul carattere della ragazzina che vive con il massimo impegno entrambe le sue 'vite'. Una storia allegra e frizzante, disegnata con un tratto fresco e moderno, che il cartone animato ha saputo ricreare fedelmente. La lussuosa edizione italiana, dotata di sovraccoperta e di quinto colore, soffre però anche di una sovrabbondanza di loghi, scritte e titoli che impastano una grafica volutamente simile a quella originale. All'interno diverse pagine redazionali completano l'albo, aiutando il lettore a districarsi fra i diversi adattamenti, cartaceo e televisivo, salvo poi confonderlo con un eccessivo numero di note a fine albo che risultano spesso superflue e puntigliose.

Concludendo, **Il giocattolo dei bambini** risulta, nel complesso, un prodotto lodevole. **BR**

acquistando manga, artbook, gadget, CD originali, VHS e DVD per corrispondenza, con gli stessi vantaggi di una fumetteria: sconti per i tesserati, apertura gratuita di caselle fumetti e iscrizione alle nostre newsletter.

Ed ecco a voi in ordine sparso altri siti nuovi di zecca, da votare perché possano entrare nella top ten di **Kappa Magazine**!

http://animefriend.com/katyproject/
http://ccsitalian.cjb.net
http://digilander.iol.it/giggsy/
http://digilander.iol.it/kykimi/
http://digilander.iol.it/mangamvp
http://digilander.iol.it/shojo
http://digilander.iol.it/yukito
http://goforitsite.supereva.it
http://jameswong.com/ykproject/core.html
http://jlesson.cjb.net
http://members.xoom.it/encirobot/index.html
http://nonsolomanga.supereva.it
http://panchi.da.ru
http://portalemanga.too.it
http://utenti.tripod.it/anime_manga/index-2.html
http://utenti.tripod.it/bmaxi
http://utenti.tripod.it/SailorSaturn/
http://utenti.tripod.it/vision_escaflowne/
http://www.akadot.com/
http://www.animeindvd.it
http://www.animeye.it
http://www.anipike.com/
http://www.geocities.com/Tokyo/1552/zm_info.htm
http://www.mangaart.com/
http://www.perfect-trip.it/
http://www.portalemanga.supereva.it
http://www.rorschachonline.it
http://www.s2m3.cjb.net
http://www.tiphares.it
web.tiscali.it/trigunvash
www.drivemagazine.net
http://www.mangaitalia.it/community/siadis/mazworld.htm

CONSIGLIATI:

E per tutti gli appassionati dell'**Uomo Tigre** (vedi articolo su **Kappa Magazine** 116) ecco un bel sito ricco di immagini e notizie sia sull'eroe in maschera giallonera, sia su altri miti del wrestling internazionale:

www.digilander.iol.it/tuttoparoresu

Se volete acquistare materiale originale e tutte le novità Kappa Edizioni entrate infine a visitare:

www.hunter.it

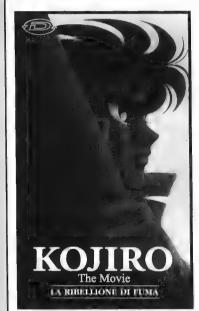
ICZELION

1994, azione, 60 min, L. 39.900, Dynamic Italia

Le forze del male, questa volta impersonate da Kaos, tornano nuovamente all'attacco. Solo un eroe (o meglio eroina) può opporsi al male, Iczelion, ma la ragazza a cui è stata destinata l'armatura non è molto convinta di diventare un guerriero del bene. Difficile dare un giudizio sensato a un video di questo genere, soprattutto perché ci troviamo davanti a una storia senza capo né coda: infatti, dovrebbe essere considerata come un ipotetico seguito di **Iczer 1**, una delle prime serie di OAV prodotte in Giappone, ma alla cosa troviamo solo un piccolo accenno. La protagonista ha lo stesso aspetto e nome della coprotagonista della vecchia serie di OAV, ma se fosse davvero lei dovrebbe ricordarsi qualcosa del passato, mentre appare del tutto sconcertata dal fatto di dover indossare i panni di guerriera. Per seguire la vicenda era probabilmente necessario aver visto prima **Iczer 1**, così che alla visione di **Iczelion** si attenuerebbe il senso di incompletezza dato dall'assenza di un finale, anche se appare scontato che saranno le forze del bene a trionfare. Il character design è davvero notevole, ma d'altra parte non ci si poteva aspettare altro da Toshihiro Hirano (che curò anche **Iczer 1** e **Dangaio**). Le animazioni non sono nulla di eccezionale, e le musiche abbastanza anonime. Il tutto sembrerebbe stato prodotto a uso e consumo di quella parte di pubblico che vive esclusivamente di anime e videogiochi Hentai (erotici o pornografici), e in questo senso sono presenti tutti gli elementi necessari, ma fortunatamente non troviamo nessuna caduta di gusto. Dedicato a chi vuol vedere svolazzare deliziose lolite in armatura, ma assolutamente senza alcuna attrattiva per tutti gli altri. **AP**

KOJIRO THE MOVIE
LA RIBELLIONE DI FUMA

1989, azione, 60 min, L. 39.900, Dynamic Italia

Conclusa la serializzazione degli OAV, con questo film si chiudono le avventure di Kojiro e del clan dei Fuma. Dopo la guerra fra i vari clan di shinobi, Kojiro e i suoi compagni devono prodigarsi per scongiurare una lotta intestina all'interno del loro stesso clan, attuata da qualcuno che vuol prendere il potere sui Fuma. La storia narrata in questo film rispecchia esattamente la saga conclusiva della serie a fumetti (nono e decimo volumetto), raccontandocela esattamente come avviene nella versione cartacea, ma qui abilmente animata e disegnata dalla coppia Shingo Araki e Michi Himeno. La maggior parte del film ci presenta un turbinio di azione ed effetti luminosi, e non ci si annoia con facilità proprio perché si viene coinvolti in una sorta di delirio animato. Però, una volta conclusa la visione non resta poi molto della storia, che a tutti gli effetti è ben poca cosa confrontata a tutta la parte di pura action. Interessante per i fan di Shingo Araki, qui al meglio delle sue possibilità. Se ne può fare a meno. **AP**

MAETEL LEGEND
SINFONIA D'INVERNO

2001, fantascienza, 90 min., lire 39.900, Yamato

Maetel è la coprotagonista della serie animata *Galaxy Express 999* più volte trasmessa nel nostro paese, ed è curioso notare come nel cuore dei fan di Matsumoto essa sia, insieme ad Harlock, il personaggio più amato dell'autore tanto da regalargli una serie di OAV in due parti con protagoniste lei e sua sorella gemella Emeraldas. In breve, questi OAV (raccolti da Yamato in una sola videocassetta) raccontano del passato delle due sorelle: nate su Lamethal e figlie di Andromeda Promesium (la 'Regina dei Mille Anni' che ha goduto di una sua serie tv negli anni '80), si ribellano al volere della madre di rendere il loro corpo meccanico in modo da ottenere la vita eterna e di non dover più patire il freddo glaciale di Lamethal. L'idea di base è buona: svelare definitivamente il passato di Maetel ed Emeraldas dopo che in *Galaxy Express 999* (per la prima) e in *Capitan Harlock* e i due OAV *Queen Emeraldas* per la seconda, si erano dati brevi accenni. Il problema è che l'idea non è stata sviluppata altrettanto bene: che fra Emeraldas e Maetel ci fosse qualcosa di più che una semplice amicizia si era già potuto notare nei precedenti incontri fra le due, e soltanto negli OAV dedicati a Emeraldas era stato rivelato il loro vero legame; ma che Queen Millennia fosse la madre di entrambe, questa proprio non era possibile immaginarla. Le animazioni a cura della Vega Entertainment sono veramente orribili per lo standard di un OAV: è fastidiosissimo vedere le stesse scene ripetute cinque o sei volte nell'arco di pochi minuti, la storia non è così interessante e i pochi colpi di scena non sono niente di eccezionale. Come se non bastasse, la sceneggiatura riporta un grave errore che fa scadere ancora di più gli OAV: le pistole che hanno con loro le due sorelle, secondo gli OAV di Emeraldas sono state fabbricate da Tochiro (il miglior amico di Capitan Harlock e unico amore di Emeraldas), ma qui vengono loro donate da Dagar. Dimenticanza? L'unica nota positiva è, appunto, il fatto di ritrovare in azione personaggi così affascinanti. Per quanto riguarda la versione italiana, bisogna spezzare una lancia in favore del doppiaggio made in Yamato: le voci sono azzeccatissime, e per Maetel è stata mantenuta Antonella Baldini, già sua interprete nei due film del Galaxy Express. L'unico 'errore' sta nel fatto che Emeraldas viene chiamata Esmeralda, ma si può sorvolare. Anche la confezione non si presenta male, con la sua doppia copertina (una interna e una esterna) in modo da permettere all'acquirente di scegliere la versione che preferisce, con il bel faccione, a seconda, di Maetel o di Emeraldas. In definitiva, una videocassetta 'guardabile', ma senza grandi pretese: si sarebbe potuto fare di più. Consigliato solo a chi adora le esili donnine di Matsumoto o vuole avere proprio tutto quello che ha prodotto il prolifico autore. **NG**

Yoshikazu Yasuhiko
NOMINOO
CAPITOLO QUARTO

FUGGITE IMMEDIA-TAMENTE!
È MEGLIO PER VOI!

...

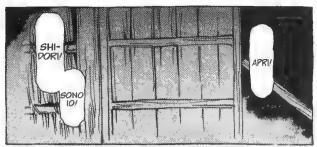
GRAZIE DEL CONSIGLIO...
...MA TEMO...
...CHE ORMAI SIA TROPPO TARDI...

TOC
TOC

SHI-
DORI!
SONO
IO!
APRI!

APRI
SUBITO!
FALLO,
ALTRI-
MENTI...

SBAM

M-MA CHE FAI?
STAVO...
...STAVO PER VENIRE AD APRIRE, E TU...
ABBIAMO UN OSPITE...
...VERO, SHIDORI?

* BENCHÉ SCRITTA CON ALTRI IDEOGRAMMI, LA PRONUNCIA DI 'NOMI' È IDENTICA ALLA PAROLA CHE IN GIAPPONESE SIGNIFICA 'PULCE'. KB

SMASH

SOCK
RIALZATI, SUKUNE!
TI HO DETTO...
...RIALZATI, SUKUNE!
STHUMP

UNA VOLTA MI DICESTI CHE SE AVESSI RAGGIUNTO ALMENO UN DECIMILLESIMO DELLA FORZA DI MIO PADRE, AVRESTI ACCETTATO LA MIA SFIDA! TE LO RICORDI?!
BE', CREDO PROPRIO CHE QUEL MOMENTO SIA FINALMENTE ARRIVATO!
GUARDAMI, SUKUNE!
SONO DIVENTATO MOLTO FORTE!
MOLTO PIU` DI QUANTO AVRESTI MAI IMMAGINATO...
LO CAPISCI ANCHE TU, VERO? ORA COME ORA, NEANCHE MIO PADRE AL MASSIMO DELLA FORMA RIUSCIREBBE A BATTERMI, SE FOSSE ANCORA VIVO...

TI SFIDO!

ORA!

SBAM

SMETTILA DI COMBATTERE!
SEI UN MOSTRO INSENSI-BILE!
IN QUESTO LETTO C'È NOSTRA MADRE!
SE VUOI COMBATTERE FINO ALLA MORTE PER VENDICARTI O ANCHE SOLO PER DIMOSTRARE CHE SEI IL PIÙ FORTE...
...FALLO DOVE IO E NOSTRA MADRE NON POSSIAMO VEDERTI!

SLAM

CREAK

SLAM

CREAK

SLAM

SLAM SLAM SLAM
CREAK CREAK

WHACK

THUMP

SPLOOSSSSH
RIALZATI, SUKUNE!
...CHE TI SUCCEDE?!
PERCHE` NON COMBATTI CONTRO DI ME?!
PERCHE` NON MI ATTACCHI?!
IO TI HO SFIDATO!
COMBATTI, MALEDETTO!

ORMAI...
...LA SFIDA...
...E` FINITA...
QUELLA SFIDA...
COSA?
...LA VINSE KEHAYA, NON IO...
IL COLPO DELLA MORTE IN TRE ANNI... LA TECNICA SEGRETA DI SUMO CHE HA USATO SU DI ME... PARE CHE ABBIA INIZIATO A FARE EFFETTO ADESSO...
COSI', IO...
...SONO RIMASTO PARALIZZATO ALLE GAMBE...
E` STATO FORMIDABILE...
MI HA BATTUTO ALLORA...
GIA`...
NON... NON E` POSSIBILE...
E` UN'ASSURDITA'!

THUMP

TU HAI SCONFITTO MIO PADRE!
ANCHE SE SEI RICORSO A UN MEZZO VILE, HAI VINTO TU E HAI UCCISO MIO PADRE!
HAI RAGIONE...
SONO IL TUO NEMICO...
PERCIÒ UCCIDIMI...
SUBITO...

NON È QUESTO CHE VOGLIO!
VOGLIO UNA SFIDA!

E VOGLIO VINCERLA COMBATTENDO!
COMBATTENDO CONTRO DI TE!

VOGLIO VINCERE!
E POI UCCIDERTI!!
PLOOSH
AVANTI, SUKUNE!
RIAL-ZATI!
RIALZATI, FORZA!
ALZATI SUBITO!
SUKUNE!

TUMP
BASH
THUD
SPLOSH

C-CHE TI SUCCEDE?

CHE TI SUCCEDE, SUKUNE?

EHI...

HANF

HANF HANF

SE NON POSSO CONFRONTARMI CON TE...
...E SE NON POSSO BATTERTI IN UN CORPO A CORPO LEALE...
...PER QUALE MOTIVO...
...HO SOPPORTATO TANTO DOLORE E SOFFERENZE FINO A OGGI?!
E PER QUALE RAGIONE È MORTA NOSTRA MADRE?!
IN CHE MODO LA GENTE DI TAGIMA POTRÀ MAI SFOGARE IL PROPRIO ODIO?!

RIALZATI, SUKUNE!

PRINCI-
PINO!

OH, PRINCI-
PINO!
MA CHE FA-
TE?!

VI AMMA-
LERETE!
NON DOVETE USCIRE CON QUESTO FREDDO!

STUPIDE IMBECILLI!
SARETE PUNITE PER QUESTO!

COME AVETE POTUTO DISTOGLIERE LO SGUARDO DAL PRINCIPE?!
FATELO ENTRARE SUBITO! RISCALDATE IL SUO CORPO!

SE IL PRINCIPE DOVESSE AMMALARSI...
...SARETE TUTTE SEPOLTE VIVE!

HOMU-TSUWA-KE...
SONO IO...
TUO PADRE.
NON TI E` SUCCESSO NULLA?
ORMAI FUORI FA FREDDO...
...PERCIO` NON DEVI PIU` USCI-RE SENZA AVVERTIRE, CAPISCI?
SE TI DOVESSE SUCCEDERE QUALCOSA, COME POTREI CONTINUARE A VIVERE?
MI SENTIREI TALMENTE TRISTE E SOLO CHE FINIREI PER MORIRNE...
TUO PADRE E` DEBOLE, SAI?
TI PRE-GO...
...NON ANDARTENE PIU`... FALLO PER ME...

ACCIDENTI!!
È TROPPO ATTACCATO AL FIGLIO...
QUEL BAMBINO È SEMPRE STATO COSÌ...

SEMBRA CHE SI CHIAMI TRAUMA...
...

IN CHE LINGUA?
TRAMA?
NO, TRAUMA!
SI TRATTA DI UNA FERITA NELLA MENTE.
SEMBRA NATURALE...

IL PRINCIPE NON DICE NEANCHE UNA PAROLA, NONOSTANTE ABBIA RAGGIUNTO QUESTA ETÀ...
SUPPONGO CHE QUANTO ACCADUTO A SUA ALTEZZA SAHOHIME, LO ABBIA SEGNATO PROFONDAMENTE...
OPPURE, POTREBBE TRATTARSI DI UNA MALEDIZIONE...
COSA?!

PIÙ PROVA PIETÀ PER SUO FIGLIO, PIÙ L'ATTACCAMENTO DIVENTA MORBOSO...
MMM...
IN EFFETTI, QUANDO SI TRATTA DEL PRINCIPE HOMUTSUWAKE...

...SUA MAESTÀ L'IMPERATORE DIVENTA UN'ALTRA PERSONA...

PERDONAMI, HOMUTSUWAKE! NON AVEVO NESSUN'ALTRA SCELTA! LA COLPA E' STATA SOLO DI TUA MADRE...
ISTIGATA DAL SUO CATTIVO FRATELLO MAGGIORE, HA COMPLOTTATO PER UCCIDERMI.
PERCIÒ HO DOVUTO PREVENIRLO... IO NON ODIAVO TUA MADRE! LE VOLEVO BENE!
...PROPRIO COME NE VOGLIO A TE, PICCOLO MIO...

PERDONAMI... ANCH'IO NE HO COLPA...
POVERO HOMUTSU-WAKE...

CHE CRU-DEL-TÀ...
IL NA-SO...
...E GLI ARTI... TUTTO TAGLIA-TO VIA...
SARAN-NO STATI QUELLI DI TAGIMA...
NON È SUKUNE?
DICI?
SI TRAT-TA DI MIZO-KUHI!
SI SARÀ PERSO NELLA MONTAGNA INSEGUENDO QUALCHE CAVALLO IN FUGA, E LORO L'AVRANNO SORPRESO...
POVE-RAC-CIO...
VUOL DIRE CHE...
...SU-KUNE...
...È...
...AN-CORA VIVO?
SE L'AVESSERO UCCISO, CE LO AVREBBERO MANDATO...
PRO-PRIO COME LUI...

MA ALLORA PERCHE` NON TORNA DA NOI?
NON LO SO...
CERTO CHE E` IMPROBABILE CHE POSSA ESSERE ANCORA VIVO...
...DOPO BEN TRE MESI...
SEPPELLITELO IMMEDIATAMENTE!
NON FATELO VEDERE ALLE DONNE E AI BAMBINI!

SE LO CATTURASSERO, LO TORTUREREBBERO A LUNGO PRIMA DI UCCIDERLO...
DAL LORO PUNTO DI VISTA, SUKUNE E` UN NEMICO GIURATO...
GIÀ...

C'E` HISAME!
SST!
NON DITE NULLA NEANCHE A OGUNA!

SE FOSSE VIVO, SAREBBE UN GRANDE SOLLIEVO...
...MA E` MEGLIO NON ILLUDERLI...

CHE MERAVIGLIA!
E` DAVVERO UN GRAN BEL VASO!

OH, MA CE NE SONO ANCHE DI PIU` GRANDI!
VUOLE DARE UN'OCCHIATA?

DOMANI AVRA` PRONTE ALTRE TERRECOTTE.
METTERA` IN FORNO RECIPIENTI VARI E BROCCHE.

BISOGNA DIRE CHE E` DAVVERO BRAVO...
RIESCE A CUOCERE QUALUNQUE COSA CON UN FORNO COME QUESTO...

E` IL SUO MESTIERE, IN FONDO...
NO?

CI HA INSEGNATO PROPRIO UNA BELLA COSA.
PE-RO...

DICO BENE...?
...NON POSSIAMO LASCIARLO VIVO...

ECCO...
AH...
DO-V'E?

PRE-GO...
DI QUA.

SCUSA SE DI-STUR-BO...
POSSO AVVICI-NARMI?

CERTO.
PERCHE' NO?

LA BOTTEGA DI UN LAVORATORE D'ARGILLA E` SPORCA...
...MA NON C'E` ALCUNA REGOLA CHE VIETI L'INGRESSO ALLE DONNE...

...

GRAZIE.

VOLEVO RINGRAZIARTI PER AVER REALIZZATO QUEI BEI VASI.
ERAVAMO IN DIFFICOLTA`.

COME SAI ANCHE TU...
...PER NOI DELLA TRIBU` DI IZUMO, I VASI SONO UN TESORO DI FAMIGLIA SIN DALL'EPOCA DEI NOSTRI ANTENATI.
PERCIO` CI SIAMO TROVATI A DISAGIO...
...FIN DA QUANDO SIAMO STATI CACCIATI DAL NOSTRO PAESE...

ANCHE QUESTO E` STATO COLPA MIA.
NON DOVRESTI RINGRAZIARE L'UOMO CHE HA UCCISO TUO PADRE...
...SOLO PERCHE` TI FA DEI VASI.

NE CREERO` ABBASTANZA DA PERMETTERVI DI NON AVERE PROBLEMI PER UN BEL PO' DI TEMPO.
DOPO CHE AVRO` FINITO DI FARLI, POTRETE ANCHE UCCIDERMI.

OH?
E QUELLO CHE STAI FACENDO ORA...?
...COS'E`?

AH!
BE'...
...Q-QUESTO E`...

...NE` UN ALTRO RECIPIENTE...
NON SEMBRA NE` UN VASO...

E`... E` UN...
...UN BAMBINO.

E' TUO FIGLIO?
GIÀ!

PER QUALCHE SCHERZO DEL DESTINO...
...È NATO PROPRIO DA UNO COME ME!

UN NEONATO NON HA LA MINIMA IDEA DI QUELLO CHE PUÒ CAPITARGLI NELLA VITA, NÈ CHE POTREBBE INCONTRARE NEMICI MORTALI...
PENSA SOLO DI POTER AVERE LATTE MATERNO E CAREZZE A VOLONTÀ, CHIEDENDOLO SEMPLICEMENTE CON IL SUO PIANTO...

MA POI, CRESCENDO, INIZIA A CONOSCERE LE OSTILITÀ DELLA VITA, E IMPARA A COMBATTERE...
E COSÌ...
...ALLA FINE IMPARERÀ DI NON POTER FARE A MENO DI VIVERE SENZA NEMICI...

OH!

ACCIDENTI...
GLI HO FATTO GLI OCCHI TRISTI...

QUESTO NON VA BENE.
MI DISPIACE PER LUI...

ANCHE SE NE HO GIÀ FATTI TANTI, LA FIGURA UMANA E LE SUE ESPRESSIONI SONO DIFFICILI DA REALIZZARE...
È COME SE STESSI RIPRODUCENDO SUL SUO VOLTO IL MIO STATO D'ANIMO...
È COSÌ, PURTROPPO... ANCHE SE CREDO DI AVERCI MESSO TUTTA LA MIA ATTENZIONE, E DI AVER LAVORATO IL PIÙ POSSIBILE CON L'ANIMO SERENO...
...NON RIESCO AD ALLONTANARE I CATTIVI PENSIERI...

PLUSH

FRUSH
FRUSH

TUMP

CI HANNO COSTRETTO A COMBATTERE TRA DI NOI...
CI HANNO RUBATO LA TERRA DI TAGMA...
...E TUTTE LE NOSTRE RICCHEZZE...

...COMPRESA LA MONTAGNA, I CAMPI E I FIUMI ABITATI DAGLI DEI...
HANNO TRATTATO CON DISPREZZO COLORO CHE GODEVANO DI QUESTI DONI...
...SCHIACCIANDOLI SOTTO IL PROPRIO DOMINIO.

E' IL RE DELLA TRIBU' HIMUKA...
...IL NOSTRO VERO NEMICO...

E' PER QUESTO CHE IO CONDANNO A MORTE...
...L'IMPERATORE E TUTTI I SUOI SEGUACI!

NOMINOO - CONTINUA (4 DI 6)

Clamp
CHOBITS

CHAPTER.10

In quella strana città...
...non c'era proprio nessuno.

Certo, c'erano delle case, e si vedevano anche le luci attraverso le finestre...
...ma lungo la strada non non passava nessuno.

Provai allora a sbirciare dentro una finestra.

C'era una persona...
...ma stava insieme a quella cosa...

Allora guardai anche nelle altre case.

E, come immaginavo, quella cosa era sempre presente.

Anche questa città era uguale alle altre...

...dato che per i loro abitanti era più divertente stare insieme a quella cosa...

...piuttosto che stare insieme ad altre persone...

E così nessuno usciva più di casa.

In questa città era come se non esistesse più nessuno.

Io parto per un viaggio. Provo ad andare in un'altra città.
Spero che qualcuno mi trovi.
Qualcuno che appartenga solo a me.
Ma quando quel qualcuno si innamora solo di me...
...arriva il momento che lo devo lasciare.
Tuttavia, vorrei comunque incontrare qualcuno che appartenga solo a me.
E così, con questo desiderio chiuso nel cuore, anche oggi vado in cerca di un'altra città in cui non c'è nessuno.

ACCIDENTI, MA CHE TI HO COMPRATO? PIU` CHE UN LIBRO ILLUSTRATO, SEMBRA UN TRATTATO DI FILOSOFIA!
SCRATCH SCRATCH

SCUSAMI, CHII...
E` IL PRIMO LIBRO CHE LEGGI... SUPPONGO CHE TI ANNOI!

UH?
EHI... CHII?

CHII?!
WHIIINNNN

CHII!

CHII?

FORSE DOVREI INIZIARE A STUDIARE UN PO' DI QUESTE COSE, CHE DICI?

SE TI SALTA QUAL-CHE CIRCUITO, NON SAREI IN GRADO DI RI-PARARTI!
DIO, CHE SPAVENTO HO AVUTO... NON CAPISCO NULLA DI PC COME TE...
HUFF

FROMP
TRRRRRR
OH, IL TELEFONO!
MOTO
TRRRRR

LA GIORNATA DI IERI E` STATA TALMENTE CALDA DA CONVINCERE ALCUNI A INDOSSARE ABITI PIU` LEGGERI DEL SOLITO...
FLAP FLAP
PRONTO? QUI MOTOSUWA!
CLINK

ALTA
...MA OGGI LA SITUAZIONE E` CAMBIATA COMPLETAMENTE.
QUESTA SERA, INFATTI, LA TEMPERATURA SI ABBASSERA` DRASTICAMENTE...
...QUINDI, RICORDATEVI DI INDOSSARE QUALCOSA DI PESANTE, QUANDO USCITE!
MI CHIAMO KOKUBUNJI. C'E` HIDEKI MOTOSUWA?
SONO IO!
DIMMI, HAI SCOPERTO QUALCOSA SU CHII?
THUMP
"SCOPERTO" NON E` LA PAROLA GIUSTA...
AH?

ORA? ...BE', DATO CHE NON HO LEZIONI, DIREI CHE NON C'È ALCUN PROBLEMA...
HAI UN PO' DI TEMPO, ORA, MOTOSUWA?
SÌ, IN EFFETTI HA FATTO FREDDO TUTTO D'UN TRATTO. MI SCUSERETE SE MI PRESENTO CON UN GIUBBOTTO...
D'ACCORDO!
ALLORA TI ASPETTO AL DUKLYON, DI FRONTE ALLA STAZIONE.
CHII...
DEVO USCIRE UN ATTIMO.
CHII?
CLICK
CHII!

QUANDO FA FREDDO, BISOGNA METTERSI UNA GIACCA. COSÌ DICEVANO ALLA TV.
DICONO CHE FUORI FA FREDDO.
CHII...
...HIDEKI.
BUONA PASSEG-GIATA...

...GRAZIE!

MOTO

EHI... MA QUELLA E' LA DIVISA DELLA SCUOLA MEDIA KIYOZONO! E'... E' QUEL FAMOSO ISTITUTO CHE ABBRACCIA L'INTERO CORSO SCOLASTICO DALLA SCUOLA MATERNA FINO ALL'UNIVERSITA' SENZA ESAMI D'AMMISSIONE!

PROPRIO COSI'.

SIP

E' UNA DANNATA SCUOLA PER FIGLI DI PAPA'!

PERCHE' NON RIESCO A ODIARLO QUANTO VORREI?!

DUNQUE, PERCHE' QUESTA CHIAMATA IMPROVVISA?

HA QUALCOSA A CHE FARE CON CHII, GIUSTO?

GROSSO MODO DIREI DI SI'...

HO CAPITO... DUNQUE, HAI SCOPERTO SE C'È QUALCUNO CHE CONOSCE CHII?
...CON IN PIU' LA POSSIBILITA' DI RICEVERE RISPOSTA. COMUNQUE, ALCUNE DI QUESTE BACHECHE HANNO UN LIMITE DI ACCESSO.
SI TRATTA DI UNA SPECIE DI BACHECA VIRTUALE CHE SI TROVA SU INTERNET. POSSONO SCRIVERCI VARIE PERSONE, E I MESSAGGI RESTANO VISIBILI...
NON SO SE QUESTE INFORMAZIONI RIGUARDINO PROPRIO CHII...
U-UN FILO LEGATO ATTORNO A DELLE IMMAGINI?
FLIP
FLIP
PER QUANTO RIGUARDA IL RESPONSE... CHE SAREBBE LA RISPOSTA...
...PER LA MAGGIOR PARTE SONO DEL TIPO "OH, COME VORREI ANCH'IO AVER TROVATO UN PC DEL GENERE PER LA STRADA", OPPURE "VORREI PARTECIPARE ALLE ANALISI SULLE SUE PRESTAZIONI"...
...MA DIREI SENZA DUBBIO...
...MA A UN CERTO PUNTO È ARRIVATA UNA E-MAIL CON UN FILE DI IMMAGINI ALLEGATO.

...CHE SOTTO OGNI PUNTO DI VISTA...
CHOBI
...QUESTA E' CHII... NON TROVI?
CHOBITS - CONTINUA

Kenichi Sonoda

EXAXXION

TRATTATIVE

BOOOM

NON SIAMO IN GRADO DI VERIFICARE, MA LA DIREZIONE DA CUI PROVIENE SEMBRA LEGGERMENTE DIVERSA!
COS'È STATO?! ERA UN SUO ATTACCO?!

SÌ!
PERCHÈ DALLA BASE ORBITALE NON ARRIVANO ANCORA DIRETTIVE RIGUARDO AGLI ATTACCHI? CONTATTATELI!
CREDO CHE SI TRATTI DI UNA TESTATA STEALTH CON CONTROLLO GRAVITAZIONALE!

DICE DI TENERSI PRONTI A SPARARE ALL'EXAXXION IN QUALSIASI MOMENTO!
È ARRIVATA UNA COMUNICAZIONE DALLA BASE ORBITALE! DICE CHE L'ORDINE DI MANTENERSI IN ATTESA RIMANE VALIDO!
FOMP

NON SI EVIDENZIANO DANNI RILEVANTI NÈ ALLA NAVE, NÈ AGLI OCCUPANTI! PARE CHE SOLO IL RIVESTIMENTO ESTERNO DELLA ZONA NUMERO UNO A TRIBORDO ABBIA SUBITO UN LIEVE DANNO!
ALLORA POTREBBE ESSERE UN TENTATIVO D'ABBORDAGGIO! VERIFICATE!

WOOOOOMMMM

WHZMMM
EXAX

COMUNI-
CAZIONE IN
ARRIVO DAL
PILOTA DEL-
L'EXAXXION!
COME
DICI?!
CHE IN-
TENZIONI
AVRÀ?!
APRI UN
CANALE!

MINAGATA,
RIESCI A
METTERMI IN
COMUNICAZIO-
NE COL CAPO
DEI NOSTRI
NEMICI?
E` IM-
POSSIBILE
FORZARLI, MA
SE ACCETTA-
NO LORO IL
PROBLEMA
NON SI PONE
NEMMENO.
ALLORA
FA' UN
TENTA-
TIVO!

HOICHI KANO, PILOTA DEL-L'EXAXXION... DICO BENE?
IMMAGINO CHE TU STIA PER PROPORCI DI NEGOZIARE CON IL COMITATO SUPREMO PER IL CONTROLLO TERRESTRE ALLA BASE ORBITALE...

DISARMATE IMMEDIATA-MENTE TUT-TE LE FORZE FARDIANE!
VI ELEN-CO LE MIE RICHIESTE!

HO APPENA SCONFITTO SHESKA!
...E HO TOLTO DI MEZZO ANCHE LA VOSTRA XXX UNIT!

...
INOLTRE, DO-VRETE LIBERARE GLI STUDENTI DEL LICEO HOWA, CHE AVETE RAPITO CON UNO DEI VOSTRI CFO!

GUERRA?
OH...

HAI IN-TENZIONE DI GETTARE L'IN-TERO GLOBO TERRESTRE TRA LE FIAM-ME DELLA GUERRA?
CI RIFIU-TIAMO.

I NOSTRI NEMICI NON SONO TUTTI I TERRESTRI.
SIETE VOI E QUEL ROBOT.

LA TUA GENTE DESIDERA SOLO LA PACE SOTTO UN GIUSTO ORDINE, E NON LE IMPORTA SE IL GOVERNO SIA FORMATO UNICAMENTE DA PERSONE DI UN ALTRO PIANETA. QUESTO E' IL LORO PENSIERO SINCERO.
TI INFORMO CHE, AL CONTRARIO DI QUANTO TI PIACE CREDERE, NON TUTTI I TERRESTRI SONO UNITI CONTRO IL GOVERNO FARDIANO.

ALLO STATO ATTUALE, PERCIÒ, RAPPRESENTA UNA MINACCIA, NON UN SIMBOLO DI SALVEZZA! ARRENDITI!
TU STESSO HAI FERITO E UCCISO PIU' DI DIECIMILA PERSONE, CON QUEL ROBOT!

VOI AVETE INTENZIONE DI CONTINUARE A UCCIDERE TERRESTRI!
CENTINAIA DI MILIONI DI PERSONE! NON E' COSI'?!

MI STATE PRENDENDO IN GIRO...?
EXAXXON

PER MANTENERE UN LIVELLO DI SICUREZZA ACCETTABILE PER FARDIANI NEL VOSTRO MONDO, OLTRE ALL'ORDINE SOCIALE E ALL'EQUILIBRIO, SE COSTRETTI LI ELIMINEREMO. ESATTAMENTE... PROPRIO COME AVETE SEMPRE FATTO TRA VOI TERRESTRI...

UGH... MALEDETTI!

MA CHE DIAVOLO STA COMBINANDO...?
RIP
UGH
GLI AVEVO DETTO DI TORNARE IMMEDIATAMENTE ALLA BASE!

WHZMM

CHI DIAVOLO È?!
COS...?!

TU... SEI HOSUKE KANO?
SEI STATO TU A TROVARE QUEL ROBOT E A MODIFICARLO, GIUSTO?
AH, L'AVEVATE SCOPERTO?
ALLORA NON CI SARÀ BISOGNO DI TANTE CHIACCHIERE.
VI PROPONGO UNA TREGUA.
BAH... CHISSÀ COSA PENSAVO AVRESTI DETTO...

NOI COMBATTIAMO PER IL POPOLO TERRESTRE, PERCIÒ ABBIAMO BISOGNO DI **TEMPO** PER FAR CESSARE LA CONFUSIONE E CONSULTARE LA GENTE.
SUPPONGO CHE ABBIATE NECESSITÀ DI TEMPO ANCHE VOI, PER RIPARARE GLI ASCENSORI ORBITALI, NON È COSÌ?

ANCHE PERCHÈ ORA NON AVETE PIÙ IL CANCELLO SUBSPAZIALE...
COME..?!

...V-VA BENE.

ALLORA LIBERATE GLI STUDENTI DEL LICEO HOWA, E IMPEGNATEVI A NON SFERRARE ATTACCHI VERSO LA MIA BASE.
CONNECT OFF
ZZZT
NEANCHE NOI ENTREREMO IN AZIONE USANDO L'EXAXXION. DISPORRÒ IL SUO RITIRO ALL'ISTANTE.

HA OSATO PROPORRE UN CESSATE IL FUOCO A RIOFARD...?
BAH...

È SOLO UN ESPEDIENTE PER NON AVERE ALTRE SECCATURE FINCHÈ HOICHI NON TORNA QUI.

SIP
NEANCHE LORO SONO CONVINTI DI RIUSCIRE A SCONFIGGERCI IMMEDIATAMENTE. PERCIÒ PER UN PO' DI TEMPO POTREMO CAVARCELA IN QUALCHE MODO...
A CHE PUNTO È ISAKA?
VEDIAMO...
DOPO ESSERE SFUGGITA ALLE CANNONATE, HA RICEVUTO LA MODIFICA DEL COMANDO SENZA PROBLEMI E L'HA MESSA IN ATTO... È GIÀ ENTRATA IN CONTATTO CON LA CORAZZATA SPAZIALE NEMICA SIMOV. ORA SEMBRA NASCOSTA E IN ATTESA.

HOUSUKE LABO
NONNO...
LABORATORIO DI HOSUKE CONNESSIONE RESPINTA SU TUTTE LE LINEE
EHI, MALEDETTO VECCHIACCIO!
DANNAZIONE! MI STA IGNORANDO!
LABORATORIO DI HOSUKE CONNESSIONE RESPINTA SU TUTTE LE LINEE
HOICHI... TORNEREMO ALLA BASE RICORRENDO AL SALTO GRAVITAZIONALE.

MA...
RESTARE QUI PIÙ A LUNGO, ANCHE PER QUELLI CHE SONO ALLA BASE, POTREBBE...
UGH...
PER QUANTO RIGUARDA LA LIBERAZIONE DEGLI STUDENTI, LA TRATTATIVA CONDOTTA DAL SIGNOR HOSUKE È IL MASSIMO CHE SI POTESSE FARE.

...

CI SPOSTIAMO MANTENENDO L'EXACANNON PUNTATO SULLA CORAZZATA NEMICA.
WHHUMMP
SALTO GRAVITAZIONALE! TORNIAMO ALLA BASE!
SI'!

GHWOOOOOMM

SI È SEPARATA ULTERIORMENTE, E ORA SI TROVA AL-L'ESTREMITÀ DELLA PISTA NELLA BASE DEGLI ASCENSORI.

NON SI PREOCCUPI! L'HO ATTIVATA PRIMA DEL SALTO! ♪

DIMMI, SERIA, HAI MESSO IN AZIONE LA TATTICA HERO?
AH, GIÀ!

VEDIA-MO...

LE MICROMACHINE MEDICHE SONO CARICHE...

GNUP

ALLORA... COMINCIA LO SPETTACOLO!

BLOW

EXAXXION

WHUMP
FLIP
EXAXXION
TAP TAP TAP TAP

BLOW
PLAAASH
AAH!
M-B P-TYPE
WHOOOOO

ARRIVA L'EXAXXION!
BENE! PREPARATEVI AD ACCOGLIERLO!
PRO
IN OGNI CASO, SE LA DIVISIONE INVIATA DAL PIANETA MADRE LI REPRIMERÀ DI NUOVO, LA NOSTRA ESISTENZA RISULTERÀ **INSIGNIFICANTE.**
PRIMA CHE ARRIVI LA DIVISIONE NUMERO UNO DEL PIANETA MADRE, **DOBBIAMO CONQUISTARE QUELLA BASE** A TUTTI I COSTI!
A METÀ STRADA HA RECUPERATO ISAKA CON LA FAMIGLIA HINO A BORDO! FRA POCO ARRIVERÀ QUI!

NON SO COME...
MA CAPISCO CHE
QUESTA PERSONA
APPARTIENE ALLA
MIA STESSA
RAZZA...

IO... LO
CAPISCO...

Satoshi Shiki - **KAMIKAZE** - DUE GENERAZIONI – PARTE SECONDA

PERCHE`?

PERCHE` NON SEI VENUTA A PREN-DERMI QUANDO SONO RIMASTA SOLA...?

PER QUANTO RIGUARDA LE OTTANTOTTO BELVE...
...CHIEDI INFORMAZIONI A LORO, PIÙ TARDI...
A ME...
NON INTERESSA SAPERE COSE DEL GENERE...
COSA...?
MA... I-IO...
THUMP
I KEGAINOTAMI...
!

HO SEMPRE CREDUTO FERMAMENTE CHE GLI ANTENATI DELLA NOSTRA RAZZA FOSSERO DESTINATI AL RAGGIUNGIMENTO DI UN CERTO OBIETTIVO... E CHE IL LORO DESTINO FOSSE STATO TRACCIATO DA QUALCUNO... O **QUALCOSA...**

...SONO UNA SORTA DI INTENZIONE...

I KEGAINOTAMI NON SONO FORSE ANCH'ESSI ESSERI UMANI? PERCHE` SONO DOTATI DI POTERI DEL GENERE?

QUESTA FORZA NON FA ALTRO CHE RICHIAMARE LA DISTRUZIONE... SPERO CHE L'OBIETTIVO DI CUI PARLI NON SIA PROPRIO QUESTO!

COME SE NON BASTASSE, POI, MOLTI CERCANO DI OTTENERE QUESTA FORZA E SI SCONTRANO ANCHE FRA DI LORO!

TU PENSI DAVVERO CHE L'ESISTENZA DELLE OTTANTOTTO BELVE SIA QUALCOSA DI MALVAGIO?

MA CHE DICI...? E` PROPRIO PER COLPA LORO CHE NOI DELLA TRIBU` DELL'ACQUA...
COS...?

QUESTA VECCHIA DEV'ESSERE RIMBAMBITA...
CERTE COSE DETTE DA LEI SONO UN CHIARO SINTOMO DI FOLLIA.

E SE FOSSERO SOLO **SEMPLICI CREATURE** NATE IN QUESTO MONDO CON UNA DETERMINATA NATURA, PROPRIO COME GLI UOMINI O GLI ANIMALI?

...E` UNA **BATTAGLIA TRA SPECIE** DOTATE DI NATURA INCOMPATIBILE FRA LORO, IN CUI OGNUNA DI ESSE METTE IN GIOCO LA PROPRIA ESISTENZA...

I-IO... SO SOLO CHE NON DESIDERO MORIRE...
...E VORREI CHE NEANCHE ALTRI FOSSERO UCCISI...

SE HO BEN COMPRESO IL TUO DISCORSO, QUESTA BATTAGLIA...
...NON FINIRÀ FINCHÈ UNA DELLE DUE PARTI NON AVRÀ RAGGIUNTO COMPLETAMENTE IL PROPRIO OBIETTIVO... GIUSTO?
I KEGAINOTAMI NON SONO ALTRO CHE UNA **VARIAZIONE** DELLA RAZZA UMANA...
NON SONO DOTATI DI ALI, NÈ TANTO MENO POSSONO VIVERE NELL'ACQUA, COME SAI...
CRUSH

QUESTA E` UNA BATTAGLIA TRA ESSERI UMANI E BELVE COMPLETAMENTE DIFFERENTI... TOTALMENTE INCOMPATIBILI CON L'ECOSISTEMA TERRESTRE...

COMUN-
QUE...

...PER IL MOMENTO I VOSTRI NEMICI SONO COLORO CHE NON LA PENSANO COSÌ...

YAWN

UN CONFLITTO TRA KEGAINO-TAMI...

PARLA DI NOI...

ECCO!
E' PROPRIO QUESTO...
E' PROPRIO QUESTO CHE NON CAPISCO! PER QUALE MOTIVO...?

...È L'ULTIMA **RISORSA** DI CUI DISPONGONO LE OTTANTOTTO BELVE.

ALTRIMENTI...

...SI POTREBBE ANCHE DIRE CHE SIA LA **MALEDIZIONE** INVOCATA DALLE BELVE SUI KEGAINOTAMI...

ALLORA...
COMBATTERE SAREBBE L'UNICO SISTEMA...?
ALLORA... ANCHE LA MORTE DEI MIEI GENITORI...

RISPETTO ALLA TRIBÙ DELLA TERRA, MASCHILISTA E COCCIUTA...
...NOI DELLA TRIBÙ DELL'ACQUA ABBIAMO MANTENUTO IL NOSTRO SANGUE E L'ABBIAMO FATTO RIFLUIRE VERSO L'ESTERNO... CON FLESSIBILITÀ...

...È QUESTO DECLINO? SONO SENZA PAROLE...
LA CONSEGUENZA...

ANCHE IL FATTO CHE I TUOI GENITORI ABBIANO PERSO LA VITA IN UN LUOGO IN CUI IL FLUSSO DEL NOSTRO SANGUE NON POTEVA ARRIVARE, E` DIPESO DA QUESTO...

E` STATA UNA TRAGEDIA, MA SONO MORTI IN MODO NATURALE...
...COME UMANI E GENITORI DI UNA FIGLIA...

IO LO ACCETTO COSI` COM'E`...

FFIIUUU
CERCA DI NON LAMENTARTI DEL SANGUE CHE TI SCORRE NELLE VENE...

I KEGAINOTAMI SONO UNA STIRPE DA SEMPRE INCATENATA ALLE **CONVENZIONI** E AGLI **ANEDDOTI...**

...E' SENZ'ALTRO LA FORZA DI CUI SEI DOTATA...

QUESTA FORZA E' AL DI SOPRA DELLE CAPACITA' UMANE...

...PERCIO` NON DOVRESTI ESSE-RE IN GRADO DI USARLA A TUO PIACIMENTO...
O, ALMENO, NON NE ERANO CAPACI FINO ALLA MIA GENERA-ZIONE, O A QUELLA PRECEDENTE ALLA TRIBU` DELL'ACQUA...

LA DIFFERENZA E` CHE TU, DOPO MILLE ANNI, HAI POTUTO CONO-SCERE UN UOMO DELLA TRIBU` DELLA TERRA...

POI DEVI AFFIDARE TUTTO A TE STESSA, E VIVERE UNA NUOVA VITA...
DOVETE CREDERE ALLE VOSTRE RISPETTIVE FORZE...

MANGI ABBASTANZA O FAI COME GLI UCCEL-LINI?

MI SEMBRI UN PO' MIN-GHERLINA, **MISAO.**

CONOSCEVO IL TUO NOME. FUTABA LO PRONUNCIAVA SPESSO.

THUD
RRRUMBLE
L'HO LASCIATA VIVERE ANCHE TROPPO.

BLOOOSH

RRRSSSHHSHHH
ACQUA?!
SKRAAA
MYOOPM!!
CRASH
È VELOCISSIMA!
OLTRE ALLA VELOCITÀ DI CUI È NATURALMENTE DOTATA, SEMBRA AVER ACQUISITO ANCHE UNA TECNICA CON CUI SFRUTTARE IL VENTO...

BASH
POP POP!
POP POP
THUD
THUD
AH?!
WHAM
WHAM

AIGUMA!
WHUMP
BSSHHH
COSA FACCIAMO?! SE CONTINUA COSÌ, LA SIGNORA KAEDE...

RRRSSHH
CHE MERAVIGLIA!
E` UNA VERA FORZA DELLA NATURA, VERO KITA?!

CREDO CHE NON CI SIA ALCUN PROBLEMA, SIGNORA!

CRRR

WHIZZZ

WHISSSHH

VENTO?!

QUESTO È GENERATO DALLA SIGNORA KAEDE!

BLOW

INCREDIBILE... È RIMASTA COMPLETAMENTE ILLESA...
COSÌ, QUESTA SAREBBE LA FORZA DEI KEGAINOTAMI...
RRRUMBLE
DIMMI, MISAO CARA...

CHUMP

EXAXXION - CONTINUA

EHI, KOMACCHAN! MI HANNO AFFIDATO UNA LETTERA PER TE!
UNA LETTERA?
TI VOGLIONO AL TELEFONO, KOMACCHAN!
EHI, SEI PIUTTOSTO POPOLARE, VEDO...
DEV'ESSERE PERCHE' LAVORO CON ENTUSIASMO, NO?

PRONTO? SÌ, SONO IKOMA.
AH, DA IWATE...
RIGUARDO A QUELLO CHE AVEVO RICHIESTO POCO FA...

COME?
SÌ, ESATTO...
JUN EZUMI...

OORR
...E` MORTA?
DUE ANNI FA...
JUN EZUMI

FFIIUUUUU

FORSE SAREBBE GIUSTO CHIAMARMI KYOJI FUKUYAMA.

C-COME...?

* IL MODO IN CUI JUN/KYOJI DEFINISCE I CUCCIOLI DI DRAGO. KB

NON SO SE HO FATTO BENE AD AGIRE COSÌ.

MA VOLEVO EVITARE CHE...
...IN SEGUITO ALLA MIA MORTE...
...SHOKO SCOPRISSE CHE JUN ERA GIÀ DECEDUTA DA TEMPO.

MA COSA... POSSIBILE?!

IN FONDO, SONO PUR SEMPRE UN **MASCHIO**.
ME NE VERGOGNO MOLTISSIMO...
MI DISPIACE PER JUN, MA HO PENSATO CHE QUESTO AVREBBE FATTO BENE A SHOKO.
ANCHE SE COSÌ SARAI CONSIDERATO MALE?

DAI, NON FISSARMI COSÌ.
BE', È STATA VERAMENTE UNA SORPRESA SCOPRIRLO...

SCUSAMI PER AVERTI MENTITO.

SONO RIMASTA VERAMENTE SORPRESA...
...PER QUEL CHE HAI FATTO ALL'OSPEDALE POCO FA...

OH, INTENDI L'ALTRO ME STESSO CHE HO CREATO?

TUTTO GRAZIE ALLE CAPACITÀ DELL'ARGILLA MENTALE.
RIESCE A RIORDINARE LA DISPOSIZIONE MOLECOLARE PROPRIO COME L'ORIGINALE.

...MA SI TRATTA DI UN SEMPLICE INVOLUCRO.
NON CREDO CHE POSSA IN ALCUN MODO DIVENTARE VIVO, NÈ AVERE UN'ANIMA...

AVREI TROVATO LA COSA PIUTTOSTO INTERESSANTE, CERTO...
...MA...

...SE FOSSE POSSIBILE UNA COSA DEL GENERE...

...NON AVREBBE ALCUN SENSO CHE **LORO** DEBBANO ENTRARE IN CONTATTO CON NOI...

VORREI CHE TU RIMANESSI A GUARDARE...

...LA **NASCITA DI UN DRAGO.**

FFIIUUU

CLUNK

ESAMI DI META'
QUADRIMESTRE
GIAPPONESE 8:30 - 9:20
MATEMATICA 9:30 - 10:20

CHISSÀ SE ANCHE ADESSO STA VOLANDO?

C'È QUALCUNO.

EHM... CHI È?

OH!

MA GUARDA...

LA CONOSCI?

FORSE...
...JUN E KYOJI MI HANNO SEMPRE DETESTATO?
..TI DISPIACE FARMI SAPERE...
...QUALUNQUE COSA TI ABBIA DETTO?
ECCO...
RIGUARDO A JUN...
TI PREGO...
SSSSHHHHH
...DIMMELO, SHIINA TAMAI.

KA KLAN KA KLAN

CHISSÀ SE CI ABITA ANCORA QUALCUNO?
QUANTO MI MANCAVA...

ANCHE IL PROFUMO DELL'ARIA È LO STESSO DI UNA VOLTA...

SONO
ARRIVATI ALLA
CONCLUSIONE
CHE KYOJI SIA
CADUTO DA LÌ.

UNA VOLTA,
KYOJI E JUN
CI SALIVANO
SPESSO.
PUÒ DARSI
CHE SIA STATO
VERAMENTE
COSÌ.

ORA NON CI RESTA CHE ASPETTARE.
ASPET-TARE?
QUI... C'È QUALCOSA?
POTREMMO DIRE CHE SI TRATTA...
...DELLA SUA ANIMA...
SE SARAI FORTUNATA, RIUSCIRAI A VEDERE.
V-VEDE-RE...?
MI AVEVI PROMESSO DI NON CHIEDER-MI NULLA.
SCUSAMI...

HO PORTATO QUALCOSA PER FARE UNO SPUNTINO... VUOI MANGIARE?
OH, SÌ, GRAZIE!
FLIP

E' MOLTO BUONO!
GRAZIE.

ASCOLTA...
DOPO L'INCIDENTE DI KYOJI, HO SPEDITO UNA LETTERA A JUN.

...MA E' TORNATA INDIETRO.
C'ERA SCRITTO CHE ERA SCADUTO IL PERIODO PER INOLTRARLA.
026
80
NIPPON
転送期間経過の
お返しします

E' STRANO, NON TROVI?

PERCIO' HO TELEFONATO A UN INSEGNANTE CHE ALL'EPOCA ERA RESPONSABILE DELLA NOSTRA CLASSE IN QUESTO POSTO...

ASCOLTA...
...FORSE JUN E'...?

OH!

U-UNA SIRENA...?

AH!

WHUMP
AH!

KYOJI?!

KYOJI!

THUP

AH!

IO...
...NON SONO DEBOLE COME PENSI!

ANCHE CONTI-NUANDO A VOLERTI BENE...
...RIUSCIRÒ A CAVARME-LA DA SOLA!

NON CI POSSO CREDERE!
FUKUYAMA STA LEGGENDO UNA RIVISTA DI MOTO...
SE LO SCOPRIRÀ QUEL VECCHIO BARBOGIO DI DEN, TI RIMPROVERERÀ!
...GIÀ!
AH...
UNA STUDENTESSA MODELLO COME TE AVRÀ CERTO VOGLIA DI EVITARE GIUDIZI NEGATIVO, NO?

NON AVRAI MICA INTENZIONE DI METTERTI A GUIDARE UNA MOTO, SPERO...
PERCHÈ? C'È QUALCOSA CHE NON VA?
COSA...? NON CI POSSO CREDERE!
PROPRIO TU...
...FUKUYAMA?

NON APPENA AVRÒ COMPIUTO SEDICI ANNI, DOPO ESSERMI ISCRITTA AL LICEO...
...PRENDERÒ SUBITO LA PATENTE!

...DOVE IL CIELO IMMENSO SI RIFLETTE TRA LE ONDE...

BRRRRAAAA

SU, SALI PURE!

S-SALIRE...
...IO?!

Kosuke Fujishima

OH, MIA DEA!

IL PRESIDENTE MALEDETTO

QUI, NO?
L-LÌ...?!

PIANTATELA DI GUARDARLE COSÌ, MAIALI!

FORZA, ANDIAMO!
...
...S-SÌ!
DRDRDRDRAAA
COSA?
BENE... A VOI, ORA!
BRITTEN
BRITTEN

PERCHE`? LA SENPAI BELLDANDY AVEVA GIÀ GUIDATO UN COSO DEL GENERE?
ORMAI NON C'È PIÙ NULLA DI CUI PREOCCUPARSI! C'È BELLDANDY CON LEI!
MA NON CI SARANNO PROBLEMI...
WRRRAAAA
NO, NO...
...PERCHE` BELLDANDY...
...SA COMUNICARE CON LE MACCHINE!

BE', VI SALUTO! HO DEL LAVORO DA SBRIGARE!
UH?

HO PAURA...
HO SEMPRE PAURA...
ANCHE SE LA GUIDIAMO IN DUE, NON CREDO CHE LA MIA PAURA POSSA SVANIRE TANTO FACILMENTE...
OH!
COSA?

C'E' UNA ALLODOLA!
AH, SI'?

CIP CIP
CIP CIP

* IL CANE PROCIONE GIAPPONESE... NÈ TASSO, NÈ CANE, NÈ PROCIONE! KB

VICINO A QUELL'EDIFICIO LAGGIU' C'E' UNA CIVETTA...

COME? POSSIAMO?

MA SÌ, CERTAMENTE!

ORA CHE CI PENSO...

HAI ANCORA PAURA?

!

...SE SI GUARDA SOLO IN BASSO, SI HA PAURA...

...PERCHE` NON SI RIESCE A VEDERE CIO` CHE STA TUTT'INTORNO.

DEVI GUARDARE AVANTI...

...COMUNQUE, L'IMPORTANTE E' COMUNICARE CON LA MACCHINA.
COMUNICARE...?
...

SI!
ALLORA, ANDIAMO A VEDERE QUELLA CIVETTA?

ECCO QUA. TI VA DI TORNARE INDIETRO?

SENPAI...

ECCO...
P-POTREI TORNARE DA SOLA?

MA SÌ, CERTAMENTE!

HUH

PRAAAA

HO MENO PAURA DI PRIMA...
IL VENTO È PIACEVOLE.
L'IMPORTANTE È COMUNICARE CON LA MACCHINA!
EHI, TU... RIESCI A SENTIRMI? CAPISCI QUELLO CHE DICO?

DIMMI...
HO IL PERMESSO DI GUIDARTI?
HO IL DIRITTO DI FARLO?

...

NON CI CAPISCO NULLA!

PRAAAA

CI RIESCE
SUL SERIO!
NON RIESCO A
CREDERCI!
EHI! LA STA
GUIDANDO CO-
ME SE L'AVESSE
SEMPRE FATTO!

FANTASTICO!
COSÌ IN QUAL-
CHE MODO SE
LA CAVERÀ
NELLA SFI...

PRAAAPAPAPAPAPA

CONTINUO
A CHIEDER-
MI SE CE
LA FARÀ...
SCUSATEMI,
NON SONO
RIUSCITA A
FERMARMI.

COM'È ANDATA, HASEGAWA?

NON SONO RIUSCITA A PARLARE CON LA MACCHINA...
E QUESTA? COME HA FATTO A TORNARE QUI COSÌ IN FRETTA...?

...MA HO POTUTO VEDERE LA FAMIGLIA DI TANUKI!
...P-PARLARE CON LA MACCHINA?

LA FAMIGLIA DI TANUKI?

COMINCIO AD AVERE LA SENSAZIONE DI POTERCELA FARE!

OOH

BENE! CE LA METTEREMO TUTTA PER IMPEDIRE CHE SORA OTTENGA IL POSTO DI PRESIDENTE!

COME...?
PERCHE` TI OSTINI COSI` A NON ACCETTARE LA CARICA DI PRESIDENTE DEL CIRCOLO?

PERCHE`...
...

...SE DIVENTERO` IO PRESIDENTE, IL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE FINIRA` PER SCIOGLIERSI.

COME DICI?
SENPAI... CONOSCI IL MIO SOPRANNOME, VERO?
SÌ...
SE NON SBAGLIO, TI CHIAMANO HASEGAWA LA CUOCA ASSASSINA...
ESATTO...
MA CE N'È UN ALTRO...

SONO ANCHE CHIAMATA...

...HASE-GAWA...

DURANTE IL TERZO ANNO DELLE ELEMENTARI...
CAPO GRUPPO 6
...DIVENNI IL CAPO DEL SESTO GRUPPO, DELLA CLASSE TERZA 2...

...MA I MEMBRI DEL MIO GRUPPO SI TRASFERIRONO UNO DOPO L'ALTRO NELLE ALTRE SCUOLE.

IO E L'UNICO ALTRO MEMBRO RIMASTO FUMMO ASSORBITI DA UN ALTRO GRUPPO.

E COSÌ IL GRUPPO SEI SPARÌ.

...

AL SESTO ANNO DELLE ELE-MENTA-RI...*
...FONDAI IL CIRCOLO DEL PING PONG.
* IL SISTEMA SCOLASTICO GIAPPONESE E` DIVERSO DAL NOSTRO! KB
NON ESSENDO RIUSCITA A COM-PRARE UN TAVOLO DA PING PONG...
...ANDO` TUTTO IN FUMO.
AL TERZO ANNO DELLA SCUOLA MEDIA...
...RICEVETTI L'INCARICO DI PRESIDENTE DEL CIRCOLO DELLE BELLE ARTI.
MA, A CAUSA DI SCARSITA` DI MEMBRI, IL CIRCOLO FU SOP-PRESSO...

AL TERZO ANNO DEL LICEO RICEVETTI L'INCARICO DI VICE PRESIDENTE DEL CIRCOLO DELLA MUSICA LEGGERA.

QUELLA VOLTA SPERAVO CON TUTTE LE MIE FORZE DI FARCELA...

...MA A CAUSA DI ALCUNI ATTI DI VIOLENZA DEL PRESIDENTE, IL CIRCOLO FU SOPPRESSO.

...

...FAR SPARIRE IL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE!
E IO NON VORREI MAI...
PAT
...IL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE!
A TE PIACE DAVVERO...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

Sanae Miyau & Hideki Nonomura
OFFICE REI
DUE YUTA - REPRISE

AMMAZZERÒ TUTTI QUEI BASTARDI DEL FAN, SENZA ALCUNA ECCEZIONE!
CONTINUANO A CAPITARE SOLO COSE IRRITANTI...
AVREI DOVUTO FARLO SENZA MAI PENSARCI SU...

DA QUANDO SAREI DIVENTATO UN BONACCIONE SEMPLICIOTTO?!

IO CONOSCO LA RISPOSTA.

VUOI SAPERLA?

MIREI...

IL FATTO E' CHE YUTA **DETESTA** I MEDICI.

MA NON C'E' AFFATTO BISOGNO DI PREOCCUPARSI! E' COSTITUZIONALMENTE PRONTO A RIPRENDERSI IMMEDIATAMENTE!

SIGH

...HA DETTO COSÌ...

VA BENE... VISTE LE CIRCOSTANZE, CREDERO' ALLE SUE PAROLE!

ORA SONO SOLA CON YUTA! QUESTA E' L'OCCASIONE IDEALE PER **GUADAGNARMI UN PUNTO...** PER OTTENERE IL POSTO DI **MOGLIE!**

IO, NADESHIKO URAGASUMI, MI IMPEGNERO' AL MASSIMO!

SSHRRR

VLAM

NADE-SHIKO!
MIA SORELLA TI AVRÀ ANCHE AFFIDATO L'AS-SISTENZA DI YUTA, MA NON TI MONTARE LA TESTA!
SE PROVI A FARGLI QUALCOSA DI STRANO CON LA SCUSA DI ASSISTERLO, NON LA PASSERAI LISCIA!

WOP WOP WOP

CO...
CO...
CO...

OH, SEI TU EMIRU?
COSA DIAVOLO GLI STAI FACENDO?!
SPRING

E CHI SAREBBE LA COGNATA?!
LA GELOSIA DELLA COGNATA DIVENTA UNA COSA IMBARAZZANTE, A LUNGO ANDARE...
SCUSA, MA NON POTRESTI FARE A MENO DI VENIRE A CONTROLLARE LA SITUAZIONE OGNI VOLTA?
MUMBLE MUMBLE
GRRRRR

COME SAREBBE A DIRE...? GLI STAVO SOLO MASSAGGIANDO I PIEDI...
SI PUÒ SAPERE CHE DIAVOLO STAI FACENDO?! YUTA NON STA BENE! COME FAI A ESSERE COSÌ... COSÌ...

COSA? GLI MASSAGGIAVI I PIEDI?

EH?! AH! AAH AH AH AH!
HAI CREDUTO CHE GLI STESSI FACENDO COSA, EMIRU?
BLINK

ALLORA NON METTERTI IN POSIZIONI EQUIVOCABILI! IO HO CREDUTO CHE GLI STESSI FACENDO...
OOH, QUANTO SONO BRAVA!
IO NON SONO IN GRADO DI GUARIRGLI LE FERITE, MA VOLEVO ALMENO DARGLI QUEL PO' DI RELAX CHE MERITA, POVERINO...

OH, MIREI!
GASP!
SEMBRA CHE TI STIA DIVERTENDO MOLTO, EMIRU...

TORNA NEL LOCALE, EMIRU!

SMETTILA DI FARE LA LAVATIVA CON LA SCUSA DI ANDARE AL BAGNO! MI CREI SOLO UN SACCO DI NOIE!

SBAM

DIMMI PERCHE`, SOREL-LINA!

PERCHE` IO DEVO STARE NEL LOCALE, INVECE NADE-SHIKO PUO` ASSISTERE YUTA?

SAREBBE PIU' LOGICO CHE NADESHIKO LAVORASSE QUI TUTTO IL GIORNO, MENTRE IO MI OCCUPO DI YUTA!
A NADESHIKO E' PERMESSO STARE A CASA NOSTRA A CONDIZIONE CHE FACCIA LA CAMERIERA NEL NOSTRO LOCALE!
EMIRU, NON CREDI DI AVER DIMENTICATO UNA COSA MOLTO IMPORTANTE?
ANCHE A ME NON ENTUSIASMA ASSISTERE UN MASCHIO, MA DATO CHE E' LEI A CHIEDERMELO, DEVO FARLO.
ME L'HA CHIESTO MIREI.
COSA?! PROPRIO TU, HIRYU?!
UGH
TU SEI LA DIRETTRICE DI OFFICE REI, L'AGENZIA INVESTIGATIVA SUI FENOMENI PARANORMALI.
SE LA DIRETTRICE FOSSE ASSENTE PROPRIO ALL'ARRIVO DI UN CLIENTE, NON SAREBBE UN GRANDE AFFARE...
...NON TROVI?
LA NOTTE SARO' IO AD ASSISTERLO.
BE', ALLORA MI PRENDERO' CURA DI LUI DURANTE LA NOTTE...

ASCOLTA, HIRYU...
NON TI SEMBRA CHE LA MIA SORELLINA STIA CERCANDO DI ALLONTANARMI **APPOSITAMENTE** DA YUTA?
PSST
STAI VOLANDO TROPPO CON LA FANTASIA, EMIRU...
QUELLO CHE DICE MIREI E` PIUTTOSTO RAGIONEVOLE, NON TROVI?

E` VERO, MA...
...MA FINORA, ANCHE SE NON STAVO TUTTO IL TEMPO NEL LOCALE, NON MI DICEVA NULLA...

CAPISCO I TUOI SENTIMENTI, EMIRU...
QUALUNQUE FINE FACCIA QUELL'UOMO, NON SONO AFFARI TUOI...
MA PENSANDO ALLO YUTA DI UNA VOLTA CHE SI TROVA NEL SUO SUBCONSCIO, IL FATTO CHE IL SUO CORPO SIA FERITO E` UNA COSA INSOPPORTABILE PER TE, DICO BENE?
CO...?!

COMUNQUE SIA, SI TRATTA SEMPRE DELLO YUTA A TE CARO, DI CUI CONTINUI A DESIDERARE IL RITORNO.
...LO YUTA A ME CARO... DI CUI CONTINUO A DESIDERARE IL RITORNO...

EMIRU?
TAP
TAP
SLAM

...HIRYU.

SOTTOPORREMO YUTA AL TRATTAMENTO STASERA...
...COME PROGRAMMATO...

BENE.

CHAK

KLUNK

E` INCREDIBILE... DEVO ESSERE IMPAZZITA...

DA QUANTO TEMPO E` CHE... CHE NON MI TORNA IN MENTE NEMMENO PER UN ATTIMO LO YUTA CON CUI STAVO SEMPRE INSIEME UNA VOLTA...?

...E SOPRATTUTTO, PERCHE`?!

SEI SEMPRE LO STES-SO YUTA A CUI VOGLIO BENE!

SEI YUTA!

...NON E`
COSÌ...

...MA E`
POSSIBILE...

...IO NON CAPISCO PIU'...

...I MIEI SENTI-MENTI.

LALA
LALA

...YUTA...

NON RICORDO...
...DOVE MI TROVO? LA MIA CAMERA? QUANDO CI SONO TORNATO...?

E` STATA MIREI!
...MA CERTO!

MI SENTO LA TESTA PESANTISSIMA...
MALEDIZIONE, CHE DOLORE...

唵 咀他蘖都 納婆嚩也 婆嚩訶
C-COSA?! IL SUTRA SHINGON?!
唵 跛娜謨 納婆嚩也 婆嚩訶
UAH!
RATTLE
唵 薩嚩婆嚩 輸馱 薩嚩 達磨 薩嚩娑嚩 輸度 唅

BLINK

CHE FAI, EMIRU? NON DORMI?

OH, GIÀ! NON HAI NEMMENO CENATO, VERO?

MIREI ERA PREOCCUPATA PER TE, E HA PREPARATO UNO SPUNTINO NOTTURNO IN CUCINA! HA DETTO CHE LO DEVI MANGIARE!

CHA CK
EHI! COSA SIGNIFICA QUESTO?
QUANTO SEI SLEALE, EMIRU!
MI HAI INGANNATO CON QUELL'ESPRESSIONE, MA ERA TUTTA UNA FINTA!
CLICK CLICK

YUTA?!
VLAM
CHI STA RECITANDO IL SUTRA SHINGON?!

HIRYU! CHE DIAVOLO FAI? SMETTILA!
EMIRU!
SORELLINA!

COSA SIGNIFICA QUESTO?!
COSA STATE FACENDO A YUTA?!

STIAMO RICHIAMANDO LO YUTA DI UNA VOLTA DAL SUO SUBCONSCIO.
E` IL RITO DELL'EVOCAZIONE DELLE ANIME.

COSA...?!

ORA CHE LO YUTA DOTATO DI POTERI PARANORMALI E` ESAUSTO, ABBIAMO UN'ALTA PROBABILITA` DI RIUSCIRCI.
E` QUESTO IL TUO DESIDERIO, NON E` VERO EMIRU?
IL MIO DESIDERIO...

POTRO` RIVEDERE YUTA...
CERTO...
IO HO SEMPRE VOLUTO CHE YUTA TORNASSE DA ME...
...MA... MA...
ANCH'IO SONO UNA VITTIMA!
CHI MAI POTRA` RESTITUIRMI I DODICI ANNI DI VITA CHE HO PERSO DAI SEI AI DICIOTTO?
MA ALLORA... LO YUTA ATTUALE CHE FINE FARA`?

唵 嚩日羅 銀備
鉢羅捻 跛跢也 娑嚩訶
EMIRU... YUTA STA SUBENDO UNA TRASFORMAZIONE...
RATTLE
LO YUTA ATTUALE, DICI...?

THUMF

USCITE!

LASCIATEMI SOLA CON YUTA!

SARÒ NEL SOGGIORNO.

CHIAMAMI, SE HAI BISOGNO.

CHACK

NON PIANGERE, EMIRU...

NON RIESCO A MUOVERMI...
POTRESTI VENIRE DA ME?
SÌ, LO SO...
PERCHÈ SEI FERITO GRAVEMENTE.
SAI, DOVENDO RESTARE RELEGATO NELLE PROFONDITÀ DI ME STESSO...
...HO INCOMINCIATO A COMPRENDERE L'ALTRO YUTA...
YUTA...
SONO UN PO' COMMOSSO, SCUSA... È CHE DOPO TANTO TEMPO, TI STO TOCCANDO CON LE MIE MANI...
TI VEDEVO SEMPRE, SENTIVO LA TUA VOCE E PERCEPIVO PERFINO IL TATTO SUL TUO CORPO...
PERÒ TUTTO CIÒ NON APPARTENEVA A ME, MA ALLE ESPERIENZE DELL'ALTRO YUTA...

PARAGONANDO QUESTO MIO CORPO A UN ACQUARIO DI PESCI, E' POSSIBILE CONSIDERARE L'ANIMO COME L'ACQUA CONTENUTA...
IMMAGINA CHE NELL'ACQUARIO CI SIA UN VETRO TRASPARENTE CHE DIVIDE L'ACQUA CONTENUTA IN DUE PARTI...
E' PROPRIO QUESTO VETRO CHE DIVIDE ME E L'ALTRO YUTA. UNO SOPRA E L'ALTRO SOTTO.
IL FATTO CHE NOI CI ALTERNIAMO SIGNIFICA SEMPLICEMENTE CHE IL VETRO GIRA DI 180° GRAZIE, PER ESEMPIO, A UN INCANTESIMO COME QUELLO DI STANOTTE...
COSÌ, L'ACQUA SUPERIORE VA SOTTO, E QUELLA INFERIORE RISALE.

EMIRU... QUEST'ACQUA CHE RAPPRESENTA IL NOSTRO ANIMO È COMPLETAMENTE DIFFERENTE, PER ME E L'ALTRO YUTA... PROPRIO COME I NOSTRI RISPETTIVI RICORDI.
INVECE IL SUO SI È FORMATO CON LE ESPERIENZE CRUDELI, SUBITE FINO ALL'ETÀ DI CINQUE ANNI.
È STAGNANTE, CAPISCI?
LA SUA ACQUA È... ODIO ALLO STATO PURO...
IO RAPPRESENTO L'ACQUA TRASPARENTE.
IL MIO ANIMO È STATO FORMATO GRAZIE AI RICORDI FELICI, AVUTI DURANTE GLI UNDICI ANNI PASSATI INSIEME A MIA MADRE.

AVVICINANDOMI AL VETRO GUARDAVO SEMPRE IN SU... CIOÈ IL MONDO ESTERNO. DOVE ERAVATE TUTTI VOI, E CHE SI ESTENDE AL DI LÀ DELLA BOCCA DEL VASO... LO FACEVO ATTRAVERSO L'ANIMO DELL'ALTRO YUTA...

GUARDANDOLO, MI SONO SEMPRE CHIESTO **PERCHÉ** MIA MADRE AVESSE CREATO APPOSITAMENTE **QUESTA** MIA PERSONALITÀ. IN SEGUITO...

IL SIGILLO E' STATO SPEZZATO.

OGNI VOLTA CHE IO E LUI CI ALTERNIAMO, IL VETRO CHE CI DIVIDE SI MUOVE.

E MUOVENDOSI, SI CREA UNA FESSURA.

ANCHE NON VOLENDO, LE DUE ACQUE CONTINUANO A MISCHIARSI LEGGERMENTE...

HO PERCEPITO UNA CERTA REAZIONE, MIREI.
E` MOLTO PROBABILE CHE LE DUE PERSONALITA` DI YUTA SIANO ABITUATE AD ALTERNARSI.

FACENDO COSI`, SE IL MURO CHE SEPARA I DUE INDIVIDUI INIZIASSE A FARSI SEMPRE PIU` SOTTILE, LA PERSONALITA` RISULTANTE SI AVVICINEREBBE ALLO YUTA CHE DESIDERI TU.

ALLORA SARA` PIU` FACILE CONTROLLARE IL CHILD, MIREI.

DALLA PROSSIMA VOLTA, ANCHE SENZA RICORRERE A RITUALI, LA SOSTITUZIONE SARA` POSSIBILE. TUTTO DIPENDE DALL'EQUILIBRIO DEI LORO ANIMI.

POCO DOPO ESSER STATO RICACCIATO NEL SUBCONSCIO, DESIDERAVO SOLO TORNARE ALL'EPOCA IN CUI IO E TE FACEVAMO COPPIA DURANTE LE INDAGINI...

MA ORA NON POTREI PIU' DESIDERARLO TANTO COME PRIMA...

POTRESTI SALVARE LUI, EMIRU?

ALLORA, NONOSTANTE LO DESIDERI SEMPRE, HO UNA CERTA ESITAZIONE A DESIDERARE DI SCAVALCARLO...
IL DOLORE CHE PROVO' DA BAMBINO, LE SUE SOFFERENZE QUANDO ERA RINCHIUSO, E QUELLO CHE PROVO' QUANDO RIUSCI' FINALMENTE A RIEMERGERE IN SUPERFICIE...
TROVANDOMI NEL SUBCONSCIO, VENGO A SAPERE INEVITABILMENTE I SENTIMENTI DELL'ALTRO YUTA...

CREDO CHE QUESTO VALGA ANCHE PER ALTRI INDIVIDUI DOTATI DI POTERI PARANORMALI.

...MA ORA PUOI ANCHE SORRIDERE ALLA VITA, GIUSTO?

QUESTO FATTO E` DAVVERO IMPORTANTE!
LO CAPISCI?
YUTA...

TU SEI LA **SPERANZA** DI COLORO CHE SONO DOTATI DI POTERI PARANORMALI!

NON E` AFFATTO VERO CHE CHI E` DOTATO DI POTERI PARANORMALI DEBBA SEMPRE SOFFRIRE, AFFLIGGERSI E TROVARSI NELLA PIU` COMPLETA SOLITUDINE.
ESISTE ANCHE UN MODO DI VIVERE IN CUI IL CUORE PUO` ESSERE FELICE...
...E TU NE SEI LA DIMOSTRAZIONE, EMIRU!

PERCIO` RIUSCIRAI SICURAMENTE A SALVARLO...

SICCOME HA SOFFERTO TANTO, SE NON POTRÀ DIVENTARE FELICE ORA, PER LUI NON AVRÀ PIÙ ALCUN SENSO CONTINUARE A VIVERE, NON TROVI?

...EMIRU?

SEI UNO STUPIDO, YUTA...

NON E' VERO! TU SEI GENTILE E ALTRUISTA!

SONO UN CODARDO, ECCO TUTTO...

PERCHE' TI PREOCCUPI PER UN ALTRO?
CAPISCI LE CIRCOSTANZE IN CUI TI TROVI?!

...PERCIO' CERCO DI PENSARE A QUALCUN ALTRO...
...MA HO PAURA DI PENSARE AL MIO FUTURO...
...NON E' COSI, EMIRU... NON SONO AFFATTO PREOCCUPATO...

...E IO TI AMO PER QUESTO!
TI AMO, YUTA!
EMIRU...

MA QUESTO E` IL MIO PRIMO BACIO CON YUTA...
QUESTE SONO LE LABBRA CHE CO-NOSCO...
QUELLE SU CUI HO POSATO LE MIE PIU` VOLTE...
GIÀ... IL PRIMO...

Makoto Kobayashi

CORSO PER YAKUZA

LA SPLENDIDA VITA DELLO YAKUZA K.

CAPISCO...
SPERO CHE SIA COSÌ...
BZZZZZ

VOGLIO SPERARE CHE TU NON ABBIA COMMESSO ALCUN ER-RORE...
TIP

COSA?! CINQUANTA MILIONI?!
BZZZZ

COSTA TROPPO!
BZZZZZ

SEI CERTO CHE SI TRATTI DI ROBA SICURA?
TIP

SE TI DOVESSERO VENDERE QUALCOSA DI SOSPETTO, FAGLI CAPIRE CHE FREGARE IL NOSTRO CLAN PUÒ RIVELARSI DANNOSO PER LA SALUTE.

SGNAK
BZZZ
MIAU!

...

D-DUNQUE... LA VOCE SUL CLAN KODAN CHE MIREREBBE AL NOSTRO TERRITORIO E` VERA?
BZZZZZ
TIP
MMM...
SGNAK
MIAO!
QUESTO E` UN BEL GUAIO...
TWANG
ALLOR... OHUF!
THUMP
MRRR MOWAW!
ZZZZ
TRUMP TRUMP TRUMP
MWW!
TIP
MIAO!
WHUMP

MIAUUUU...
MIAU
MIA MIA
MIAUUU!
WHUP
TUNK
ZZZZ

WHATHUMP
BONK
HO CAPI...
HUH!

BZZZz
MIAU MIAU
MIAUU!
TROTTLE TROTTLE

N-NO... NON
E' NIENTE...

COMUNQUE
SIA...
...CERCA
DI TENERE
D'OCCHIO
TUO PADRE
MEGLIO
CHE PUOI!
FLOWW

UGH...

...

MRRW!

UGH... DO, DOD E' DIEDTE...
RUSH RUSH

BENE, HO CAPITO.
ALLORA VENGO SUBITO DA TE.
NON MUOVERTI E ASPETTAMI LI.

KLUNK
DING

WHUMP

...

...

...

FLIP

MICHAEL - CONTINUA

SOS, manga in mare! (K117-A)

Ciao a tutti voi della Star! Prima di tutto vorrei ringraziarvi per la pubblicazione di gran bei manga in passato come **Video Girl Ai**, **Sailor Moon**, **Orange Road** e adesso **One Piece** e **Dragon Ball**! Grazie per aver dato l'opportunità di far conoscere fumetti così belli... Ora il punto della situazione è... perché non prendete i diritti di pubblicazione per *Hamelin*? Da quattro anni la Comic Art è fallita, e so che avete intenzione di pubblicare *Backster Hunter* (scusate se forse non ho scritto il nome correttamente), ma allora mi chiedo perché non ripubblicare *Hamelin*? Forse perché è un fumetto che per sua sfortuna non ha avuto successo... ma tengo a precisare che il motivo di questo fatto è stato a causa di una scarsa pubblicità del manga! Io sono convinta che *Hamelin*, con una discreta pubblicità e con un prezzo del tipo 2,10 euro o anche poco più basso, possa avere successo... E poi sono davvero convinta che *Il violinista di Hamelin* sia un manga eccezionale! La storia è avvincente, tutti i personaggi a cominciare dal protagonista fino a quelli secondari sono ben caratterizzati, inoltre è molto originale perché parla di musica... Insomma, che dire di più? Allora, vi prego, date un'altra possibilità ad *Hamelin*! Io lo comprerò sicuramente e farò pubblicità, anzi, sto già facendo pubblicità col mio sito... Insomma, avete il mio supporto! Non voglio che questa e-mail sia considerata come un rimprovero o un ricatto, ma solamente come sprone e appoggio per la ripubblicazione del manga in questione! Quindi... Forza! Sono con voi! Grazie per l'ascolto, **Sara**

Cara Sara (tara-tara, zumpappà), il tuo appello è lo stesso di qualche altra decina di lettori, per cui l'ho scelto come rappresentanza visto l'entusiasmo con cui sostieni il manga di Hamelin. *Personalmente non abbiamo nulla contro questo fumetto (io stesso avrei voluto pubblicarlo, prima di scoprire che l'aveva già acquistato Comic Art), ma come abbiamo detto qualche altra volta, siamo un po' stanchi di fungere da salvagente per le altre case editrici. Abbiamo recuperato alcuni titoli lasciati in sospeso anni fa da Granata Press perché credevamo nel loro potenziale (molti di quelli li avevamo scelti personalmente quando ancora non eravamo i 'Kappa boys'), mentre altri sono stati pubblicati quasi unicamente per accontentare i lettori che ne erano rimasti orfani. Questa seconda opzione – dobbiamo ammetterlo – non ci mai ha dato grandi soddisfazioni, né dal punto di vista delle vendite, né dell'apprezzamento degli stessi lettori che ce lo richiedevano. Questo, negli anni, ci ha insegnato a essere sempre molto cauti nelle nostre scelte editoriali, ed è per questo che, dopo quello sfortunato periodo a metà degli Anni Novanta, abbiamo deciso di tornare alla cara vecchia Tecnica della Scelta dei Quattro Kappa di Hokuto: ora, semplicemente, abbiamo lasciato da parte (quasi) tutte le congetture su «questo manga può vendere e questo no», e siamo tornati a basarci sui nostri gusti personali. I vostri Kappa boys (Barbara Rossi, Massimilano De Giovanni, Andrea Pietroni e Andrea Baricordi) sono quattro appassionati di fumetto con gusti molto differenti fra loro; per questo motivo riteniamo che quando un titolo piace alla maggioranza di noi abbia buone probabilità di piacere anche a voi, e contemporaneamente di non essere uno sfacelo dal punto di vista delle vendite. Lavorando in questo modo stiamo accumulando un buon numero di successi editoriali, precedendo spesso anche i network televisivi nella scelta di serie 'cult' o scovando nuovi autori che entrano in pochi mesi nei cuori di moltissimi.* Hamelin *non è fra quei titoli, e le stesse vendite della Comic Art ce lo confermano. Ma, come sapete, molto spesso ci siamo impuntati e abbiamo deciso di pubblicare comunque un titolo 'impopolare' solo perché ritenevamo che fosse giusto farlo. E allora perché questo accanimento? Il povero* Hamelin *non c'entra niente, non temete. Nonostante ci siano svariate serie a fumetti abbandonate da altre case editrici che ci piacerebbe pubblicare, abbiamo deciso di non farlo. Fin troppo spesso siamo stati considerati dai lettori italiani e da (alcune) case editrici giapponesi qualcosa di simile a un 'salvagente editoriale', per cui molti erano certi che i Kappa boys e la Star Comics avrebbero recuperato tutto ciò che gli altri buttavano a mare per incompetenza o sfortuna. Da qualche anno abbiamo deciso di sottrarci a questo ruolo, poiché abbiamo le nostre idee in merito di fumetti e vogliamo metterle in pratica, evitando di perdere tempo nel trovare sistemi validi per riesumare i 'cadaveri' altrui. Vi chiediamo scusa per questa durezza, ma già è difficile recuperare i propri errori, per cui potete immaginare cosa significhi andare a mettere una toppa a quelli degli altri. Quindi, almeno per il momento, non ci vedrete pubblicare nessuno dei manga lasciati in sospeso da altri editori. Ognuno deve prendersi la responsabilità (come facciamo noi) di fare un buco nell'acqua, e rischiare in prima persona, senza contare sui Kappa boys, la Star Comics o altri editori seri della concorrenza leale. Ormai in Italia chiunque può pubblicare manga, ma a quanto pare non tutti sanno farlo con passione, cognizione di causa e volontà di continuare nonostante le difficoltà. E' troppo comodo abbandonare un fumetto perché non vende, lasciando i lettori a bocca asciutta e gli altri editori col dubbio di 'se' e 'come' recuperarli. Non c'entra la grandezza della casa editrice, ma solo il desiderio di chi ne fa parte di portare avanti un'idea in cui si crede. Se pensate che siamo esagerati, vi basti prendere in mano qualche rivista della fine degli Anni Ottanta, e leggere le frasi di redattori ed editori che sparavano a zero sui manga, gli stessi ch oggi magari ne stanno pubblicando decine. Noi, alla fine degli Anni Ottanta, ci facevamo un discreto paiolo (scusate il francesismo) in una cantina attrezzata a redazione, per pubblicare la prima pro-zine su manga e anime,* **Mangazine**, *per cercare di gridare le nostre convinzioni a chi rideva dei nostri gusti in fatto di fumetti e cartoni animati. Siamo passati attraverso a molte difficoltà, come anche la chiusura della casa editrice che per prima ci ospitò come redattori (la Granata Press) e siamo ripartiti da zero, o meglio, da* **Kappa Magazine**, *e dopo dieci anni (calcolando solo il periodo del nostro operato sotto il marchio Star Comics) eccoci qua a ribadire le nostre convinzioni e con quasi una trentina di testate mensili da gestire. Ancora una volta, dunque, perdonate la nostra testaccia dura, ma se facciamo questo lavoro dal 1987 e stiamo ancora in piedi, un motivo ci sarà. Abbiate pazienza, e vedrete che non vi deluderemo.*

puntoaKappa

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

A TUTTI I LIBRAI

Da qualche tempo abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro librerie e fumetterie.
Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è:
Crazy Japan, via Nazionale 32, 09023 Monastir, Cagliari
tel.: 070-917132
e-mail: CraziJapan@libero.it

GENNAIO 2002

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

CAGLIARI

1) Inu Yasha # 12
2) One Piece # 7
3) Evangelion Collection # 2
4) Slam Dunk Collection # 3
5) Inferno e Paradiso # 5
6) Yu degli Spettri # 16
7) Berserk Collection # 11
8) I"s # 8
9) Saint Seiya # 20
10) Kenshin # 10

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

CAGLIARI

1) Inu Yasha # 4
2) Inu Yasha # 5
3) Evangelion # 13
4) Dragon Ball GT DX # 13
5) Calendarman # 2
6) Calendarman # 3
7) Lady Oscar (DVD) # 3
8) Il Club della Magia # 3
9) Pokemon 3 The Movie
10) Daitarn 3 # 5

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

A TUTTI I LIBRAI

Da qualche tempo abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro librerie e fumetterie.
Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è:
La Terza Luna, via della Repubblica 13, 50029 Tavarnuzze, Firenze
tel./fax: 055-2373748
e-mail: laterzaluna@katamail.com

GENNAIO 2002

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

FIRENZE
1) One Piece # 7
2) Cuore di Menta # 7
3) Angel Sanctuary # 11
4) Yu degli Spettri # 16
5) Paradise Kiss # 1
6) Vampire Miyu # 8
7) Berserk Collection # 11
8) Kenshin # 9
9) Slam Dunk # 1
10) Arms # 8

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

Non pervenuti.

INCONTRI KAPPA

Raggiungeteci domenica 24 marzo a Cartoomics (presso la Fiera di Milano) alle ore 16:30 per scoprire tutte le novità Star Comics e Kappa Edizioni! Vi aspettiamo!

Tutta intera e senza tagli (K117-B)
Ciao suxKappaBoys chi vi scrive è una bambina di 30 circa,che è amareggiata e molto molto delusa dall'attuale situazione editoriale in Italia. Leggo fumetti,soprattutto manga,da circa 12-13 anni e guardo i cartoni animati, si può dire da una vita. La mia delusione, ma soprattutto la mia tristezza, sta nel vedere come sta decadendo l'editoria itliana, in fatto sia fumettistico che video. In Italia si stanno formando tanti piccoli "regni",che continuano a farsi delle stupide guerre(o scaramucce dir si voglia), su quello che deve uscire o meno sul mercato. Ma non capite che così sbagliate? E sbagliate x 3 semplici motivi:
1. state esasperando noi acquirenti, che con le nostrepiccole spese mensili, vi manteniamo in vita
2. state intasando il mercato con uscite a volte assurde e idiote.Vi state a litigare i diritti di un fumetto solo x vedere chi lo fa uscire x primo e poi dopo i primi 10 numeri mensili, lo pubblicate trimestrale o addirittura annuale.
3. dovete smetterla di continuare a fare i conti delle vendite solo sui tabacchini, quando tranquillamente ci sono fumetterie(serie o meno) che hanno delle grandi vendite. Allora io chiedo: ma non potete fare come l'Euro e riunirvi in un'unica società? Potete mantenere lo stesso i vostri nomi, ma almeno per essere corretti su questo lavoro che a noi che acquistiamo sia i fumetti che i video, di avere un punto di riferimento specifico, che ci garantisca almeno u pò di dignità nell'affermare le puntualità di uscita e nel far vedere al resto del mondo che almeno quì da noi le cose si fanno con una certa serietà e mo a suon di beghe, petizioni bufala e ritardi inverosimili. Vogliamo che quando è annunciata l'uscita di una serie di fumetti, di manga e di video, ci sia la sicurezza che venga pubblicata per intero e non che ci tocchi aspettare secoli per la conclusione o che di punto in bianco venga interrotta.
Poi un'altra cosa:basta con sta boiata delle petizioni per fare le fasce orarie degli anime.ORMAI NON CI CREDE + NESSUNO!!! E' diventata una barzelletta di serieZ.Anche volendo arrivare al milione di firme,L'italia è troppo ottusa per capire una cosa così semplice. Si preferiscono le anticaglie trite e ritrite, piuttosto che un progetto innovativo.Per tanto ci limitiamo a sopportare in silenzio i prezzi fasulli da 40mila delle vhs, a volte anche scadenti, che magari contengono solo 2 episodii quando invece ne potrebbero contenerne 6-7 alla volta, anche mantenendo lo stesso prezzo o magari abbassarlo. Ma credete veramente che ci siano molti disposti a spendere 20? ogni mese per 12-14 mesi consecutivi? Rendetevi conto che molti di noi sono studenti e che non abbiamo tutto sto capitale. Scusatemi se questa lettera è lunga e sarebbe mio desiderio che venisse pubblicata per intero, senza tagli e chiedo scusa se è stata una doccia fredda per qualcuno, ma se non ero io a farlo sarebbe stato qualcun'altro. Non importa se il mio indirizzo e-mail viene pubblicato,mi piacerebbe che lo fosse, così per sentire se qualcun'altro la pensa come me o condivide il mio punto di vista
Giulia De <alcadia10_2000@yahoo.com>

Non so se la tua e-mail è arrivata incompleta o se hai troncato di netto tu, comunque sia ho voluto pubblicarla lo stesso perché contiene una serie di punti interessanti. Per farlo, però, ho dovuto accondiscendere alla tua precisa richiesta di pubblicarla tutta intera e senza tagli, anche se sinceramente una 'botta di correzioni' glieľavrei data volentieri. Comunque sia, eccoti accontentata. Le questioni che metti in evidenza sono tutte senza dubbio ben motivate, ma alcune di esse noto che nascono da un'ingenuità di fondo, relativa unicamente al fatto che sono espresse da una persona che non lavora dietro le quinte come facciamo noi, bensì siede in platea (se mi passi il paragone 'teatrale'). Le tue delusioni in campo di uscite sono legittime, ma quando un editore si prepara a pubblicare una testata spera sempre che questa funzioni e piaccia ai lettori. Se così non è, deve prendere le sue contromisure per evitare di restarne schiacciato: noi abbiamo adottato il metodo di continuare la pubblicazione, anche se diradandola per evitare danni eccessivi, altri chiudono la testata e non ci pensano più. Ognuno ha le sue tattiche, i propri gusti, e un'identità distintiva: sarebbe dunque davvero impensabile che tutti gli editori italiani di manga e anime si unissero sotto un'unica etichetta. La 'globalizzazione' del manga è un'idea interessante e romantica, ma sicuramente utopica, anche perché oltre a eliminare l'identità di ogni editore, limiterebbe la libertà di scelta di voi lettori. Ti spiego meglio, ricollegandomi anche un po' all'argomento della lettera precedente: finché in un mercato c'è concorrenza fra diverse realtà, i lettori possono sentirsi tutelati dal fatto che le rivalità tenderanno a far uscire sul mercato prodotti competitivi, sia nella qualità, sia nel prezzo. Se esistesse un solo editore 'totalitario', i lettori dovrebbero acquistare unicamente da lui, senza aver la possibilità di scegliere, e dovendo così sottostare a qualsiasi aumento di prezzo o abbassamento della qualità senza potersi rivolgere ad altri. Insomma, la concorrenza fra le ditte è forse l'unica vera arma a disposizione dei consumatori, quindi conviene mantenerla viva. Capisco che la tua difficoltà sia quella di spendere troppo per seguire tutte le serie che ti appassionano, ma trovo improbabile che in un panorama affollato come quello attuale (un'ottantina di manga in uscita ogni mese, più decine di videocassette) qualcuno abbia realmente il desiderio di seguire tutto. Spero che tu non sia una di quelle persone che acquista a occhi chiusi qualsiasi cosa solo perché proviene dal Giappone, altrimenti so già che le mie parole farebbero lo stesso effetto dell'aria fresca. Non bisogna fossilizzarsi, altrimenti crescono i paraocchi che ti obbligano a guardare in una sola direzione, e ti fanno perdere la bellezza delle altre cose che ti circondano. Una passione è bella finché rimane tale, altrimenti, se diventa una mania, ha qualcosa di tristemente patologico.
Per concludere, la faccenda delle petizioni non è una boiata. Forse qualche migliaio di lettere non può sortire alcun effetto nei confronti di un network, ma le grandi strutture sono formate da persone. E le persone hanno gusti e caratteri diversi, che possono influenzare le idee radicali dell'azienda per cui lavorano. Alcune di queste persone, grazie solo al fatto che le petizioni sono state fatte, hanno deciso che almeno si poteva provare. E ora abbiamo i cartoni animati di notte, e con molte meno censure. Una bella differenza rispetto a dieci anni fa, non trovi? Alla prossima!
Andrea BariKordi

HOLLAND PARK, LONDON...

ECCELLENTE! SIETE ARRIVATI IN PERFETTO ORARIO.

ADORO LA PRECISIONE!

E NOI NON LA DELUDEREMO, MADAME!

EH GIÀ...

SEGUITEMI, VI MOSTRO LA CUCINA. NEL FRATTEMPO DESCRIVETEMI NEI DETTAGLI LA VOSTRA LECCORNIA.

KANI CHIRI

(STUFATO DI GRANCHI)

CORAGGIO... FUORI GLI INGREDIENTI. BANZAI!

OH SÌ...

MIO SENPAI!

A-EHM... SI TRATTA DI UNO STUFATO SQUISITO CHE ACCOSTA UNA VARIETÀ DI ORTAGGI ALL'AROMA FRESCHISSIMO DEI GRANCHI OCEANICI.

6 CIPOLLOTTI, 1 CIPOLLA, 15 CM DI RAFANO, 1 PEPERONCINO, 2 DL DI SUCCO DI LIMONE, 2 DL DI BRODO ICHIBAN DASHI E 1,5 DL DI NIBAN DASHI, SALSA DI SOIA, 4 PANETTI DI TOFU, 1 CAROTA, 250 GR DI SPINACI, 6 FUNGHI SHIITAKE, 12 CHAMPIGNON

ACCIDENTI!... I GRANCHI SONO FUGGITI DALLA BUSTA!... ERANO TROPPO VIVI!
URKA!
TRITARE LA CIPOLLA E SALARLA. PULIRE IL RAFANO, FARE UN BUCO E INSERIRE IL PEPERONCINO, POI GRATTUGIARE.
AMALGAMARE IL SUCCO DI LIMONE, IL BRODO ICHIBAN DASHI E LA SALSA DI SOIA. PORTARE QUASI A EBOLLIZIONE E POI RAFFREDDARE.
TAGLIARE A METÀ 1,5 KG DI GRANCHI...
DOVE SONO I GRANCHI?... PORTATEMI I GRANCHI!
ARRIVANO... ARRIVANO!
CLACK
STAVO DICENDO?... AH SÌ... QUINDI ELIMINARE IL GUSCIO E LE PARTI NON COMMESTIBILI, MENTRE LE ZAMPE TAGLIARLE IN LUNGO SPACCANDO LE CHELE.
AFFETTARE IL TOFU E LE CAROTE.
MA INSOMMA, QUESTI GRANCHI?!
FARE ALTRETTANTO CON GLI SPINACI.
SCOLARE GLI SHIITAKE E INCIDERLI A CROCE SULLA CAPPELLA, PULIRE BENE GLI CHAMPIGNON E AFFETTARE FINEMENTE ANCHE I CIPOLLOTTI.
ASSASSINI... CRIMINALI... IL MIO NASO APPENA RIFATTO... IL MIO VESTITINO FIRMATO... E CHE DOLORE... AAAARGHH!!!
FAR BOLLIRE IL BRODO NIBAN DASHI, UNIRE LE VERDURE E CUOCERE PER 4 MINUTI. QUINDI UNIRE I GRANCHI E DOPO ALTRI 4 MINUTI IL TOFU. SERVIRE SU UN FORNELLO CON LE SALSE A PARTE... EHM...
AH... ECCOLI!
VOGLIO I GRANCHIIII!!!!
SBLOB
L'AVEVA DETTO LEI CHE NON LI VOLEVA SURGELATI... E NOI NON DELUDIAMO MAI IL CLIENTE!